M.A.G.U.S.
avagy
a kalandorok krónikái

TITKOS FÓLIÁNS

KIEGÉSZÍTŐ ALAPSZABÁLYKÖNYV



Harcosok, Barbárok, Gladiátorok kézikönyve
Második Törvénykönyv

TITKOS FÓLIÁNS
avagy
MÁSODIK TÖRVÉNYKÖNYV és a
HARCOSOK, BARBÁROK, GLADIÁTOROK KÉZIKÖNYVE

M.A.G.U.S.

avagy

a kalandorok krónikái

TITKOS FÓLIÁNS

avagy

MÁSODIK TÖRVÉNYKÖNYV és a

HARCOSOK, BARBÁROK, GLADIÁTOROK

KÉZIKÖNYVE

Valhalla Páholy®

BUDAPEST 1999

TITKOS FÓLIÁNS
Kiegészítő szabálykönyv a M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái
fantasy szerepjátékhoz

Második Törvénykönyv
Írta: Nyulászi Zsolt
Közreműködött: Dombi György, Kovács Adrián, Jakab Zsolt, Izsóf Gábor
Köszönet illeti még: dr. Máyer Júlia, Anga Attila, Kiss József, Hess Roland

Harcosok, Barbárok, Gladiátorok kézikönyve
Írta: Jakab Zsolt, Kovács Adrián, Lakatos Péter, Novák Csanád
Közreműködött: Tasnádi „Thaur” Ákos
Tesztelők: Burgermeister Zsolt, Czirok László, Kakuk Tamás, Osztoics András

Illusztrációk: Balla Péter, Boros Zoltán, Buttinger Gergely, Nagy Zoltán, Odegnál Róbert,
Szendrei Tibor, Szikszai Gábor, Tikos Péter, Vigh Szabolcs, Zsilvölgyi Csaba

Szerkesztő: Gáspár András és Novák Csanád

Borító: Boros Zoltán és Szikszai Gábor

Tervezőszerkesztő: Dacher Richárd

Korrektor: Koszti Anita

TITKOS FÓLIÁNS
ELSŐ KIADÁS

ISBN 963 9238 08 2

Kiadja a Val-ART-la Kiadói Kft., a Valhalla Páholy kiadója.
Felelős kiadó: a kiadó ügyvezetője.
Szedés, tördelés: Valhalla DTP.
Nyomtatta és kötötte a Kaposvári Nyomda Kft.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 190946
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató.
Készült Kaposvárott, az 1999. évben.

Előszó

Furcsa dolog megint előszót írni olyan kiadványhoz, amelyhez (amelyekhez) írtam már egyszer. Igaz jó régen történt, lassan négy éve múlt.

Meglehetősen vegyes érzéseim támadtak, amikor rájöttem, hogy ezt a feladatot nem úszhatom meg, bármennyire is szeretném – elvégre némi magyarázattal tartozom a Titkos Fóliáns kapcsán.

Ez a kötet, amit most a kezedben tartasz, kedves olvasó, ha szabad így fogalmaznom: nem új a nap alatt. Két, már egy ízben megjelent kiegészítő kötetet foglaltunk egybe, és adunk ki újra – a Második Törvénykönyvet és a Harcosok, Barbárok, Gladiátorok kézikönyvét.

Bizonyos szempontból mindkettő felett eljárt az idő, ugyanakkor – ha más oldalról nézzük – mindketten kiállták az idő próbáját. Talán sokan tudják (a régi játékosok közül bizonyosan), hogy MT nem tartozott a kedves kiadványaim közé, és hogy a HGB-t is számtalan jogos kritika illette az idők során. Jogosan merülhet fel a kérdés, akkor miért jelenik meg újra?

A válasz persze kézenfekvő – mint oly sok egyéb esetben is –, mert a játékosok igénylik. Az eltelt évek folyamán a két kötet egyaránt antikvár ritkasággá vált, ha nagy néha felbukkan valahol, csillagászati összegeket kérnek érte. Ugyanakkor az érdeklődés csöppent sem csökkent irántuk – úgy tűnik számomra, ámbár időközben új játékosgenerációk nőttek fel, a Fóliáns lapjain megtalálható információk, szabályok, lehetőségek mit sem veszítettek varázsukból.

Úgy hiszem ostobaság lenne részemről, ha e jól tapintható igényt figyelmen kívül hagynám, és személyes véleményemtől befolyásolva, nem törődnék azokkal az új játékosokkal, akik azóta kezdtek kalandozni, mióta a két kötet megszűnt beszerezhetőnek lenni.

Persze a magyarázatom mindjárt új kérdést is felvethetne: miért nem szabtuk újjá, miért nem módosítottuk, igazítottuk ki a szabályokat az új kiadás tiszteletére?

Ez a kérdés valóban felvetődött a szerkesztőségben, ám a hosszas beszélgetések során rájöttünk – semmi értelme sem volna. Az akkori alkotógárdából kevesen maradtak, az újak pedig legfeljebb újrafogalmazhatnák a mondanivalót: a különböző látásmódok, vélemények, elképzelések nem tették lehetővé, hogy csak a megfelelő mértékű beavatkozás történjék meg. Ha egyáltalán beszélhetünk megfelelő mértékről, hiszen a M.A.G.U.S. koncepciója annyit változott az eltelt években, hogy erősen kérdésesnek tartottam magam is, alkalmas-e a két kötet alapanyaga arra, hogy érdemes legyen átdolgozni.

Végül úgy döntöttünk, maradjon minden a régiben. Hangsúlyozottan kiegészítő (választható és nem kötelező) szabályokról van szó, úgy gondolom, egész nyugalommal minden játékos és KM belátására bízhatjuk, mit, mennyit és hogyan használ fel a következőkből a saját játékában.

Ennek ellenére, ha valaki figyelmesen összehasonlítja az előző kiadások szövegét a most megjelenttel, jelentős különbségeket fog felfedezni. Ezek a különbségek azonban nem (elsősorban) tartalmi jellegűek, inkább a szöveg gondozottságából, nyelvi minőségéből adódnak. E téren mindenképpen jobbat, szebbett, olvashatóbbat szerettünk volna alkotni – remélem sikerült.

Végezetül pedig – a köszönet nyilvánításommal együtt – el kell mesélnem még egy kis történetet, amely megvilágíthatja a különbözőségek okát.

A Harcosok, Barbárok, Gladiátorok kézikönyvének szedett anyaga a kiadó költözéseinek során elveszett. Mielőtt azonban egy eredeti példány alapján újragépeltük volna az egészet, mentőangyalként megjelent egy régi játékos, név szerint Tasnádi Ákos, vagy ahogyan a szerepjátékosok közül sokan ismerik: Thaur.

Ő, a saját kedvére, már begépelte a kötetet, és amikor kiderült, hogy szükségünk van rá, volt olyan kedves és a rendelkezésünkre bocsátotta.

A szöveg szerkesztése és gondozása folyamán vettük észre, hogy helyenként belejavított, hozzáírt a szöveghez. Miután pedig ettől az anyag jobbá, érthetőbbé és gazdagabbá vált, úgy gondoltam, hogy az eredeti helyett az ő verzióját fogjuk használni – úgy hiszem ezzel mindannyian nyertünk.

Ezúttal megragadom tehát az alkalmat, és kifejezem mélységes hálámat Thaur-nak: nemcsak a HGB szöveganyaga miatt, hanem mert évek óta segít, tesztel, értékes konstruktív kritikával lát el minket, és sosem csüggedve támogatja Ynevet és a M.A.G.U.S.-t.

Köszönöm!

Nem maradt más hátra, mint bízván abban, hogy sokak számára valóban gyönyörűséget szerez a Titkos Fóliáns, jó szórakozást, izgalmas kalandozást és *valódi szerepjáték*ot kívánjak!

Novák Csanád
1999 október

Második törvénykönyv

Előszó az első kiadáshoz

A Második Törvénykönyvet tartod a kezedben, egy olyan első vonalbéli M.A.G.U.S. kiegészítőt, amely számtalan pontjában különbözik az eddig megismertektől. Új külalakjával szeretnénk felzárkózni a nemzetközi normákhoz – remélem, kedves játékostársam, te is úgy gondolod, sikerült. Hasonló designnal találkozhatsz majd a jövőben megjelenő többi M.A.G.U.S. szabálykönyvben is, igaz, további meglepetéseket is tartogatunk még. Kötetünk tematikai felosztása – mint majd észreveszed – a M.A.G.U.S. alapkönyvéét követi, de hangulatában, felfogásában, elveiben egészen új utat jár.

Elsősorban azok fogják nagy örömüket lelni a következő oldalakban, akik a sötétebb utat kedvelik, hiszen – minek is tagadnánk – a Második Törvénykönyvet tanulmányozván rögvest kiderül, e szabályok szerint Ynev déli felén a gonoszságra hajlók élveznek előnyt. Sokaknak bizonyára a kedvére teszünk ezzel, de lesznek olyanok is, akik nem értenek e felfogással egyet. Nem célunk, hogy igazságot tegyünk köztük, netán ítélkezzünk.

Egyvalamit azonban a teljes Valhalla-stáb nevében szeretnénk leszögezni. Mi ezt a szabálykönyvet opcionálisra, azaz szabadon választhatóra terveztük. Egyetlen szabálya sem kötelező, a játékosok és Kalandmesterek kedvükre válogathatnak, mi az, amit szívesen beépítenek játékukba, s mi az, amit elhagynak. Javaslom azonban, hogy a parti jó előre tanulmányozzon át mindent, s közösen – demokratikusan – hozzon döntést, mit használ és mit hagy el, mert előfordulhat, hogy játékosok, KM-ek szórakozását teszi tönkre, ha valaki kierőszakolja valamelyik új kaszt, faj használatát, s a többiek nem igazítják ehhez játékstílusukat, karaktereiket.

A Második Törvénykönyvben feltűnő szabályok egy része nincs az eddigi M.A.G.U.S. alapkönyvben leírtakhoz igazítva. Bizonyos kasztok, fajok nagyobb hatalmúak, többet tudnak, mint az az eddigiek fényében értelmezhető volna. Épp ezért szükséges, hogy a MT használatát gondos mérlegelés, aprólékos számolás előzze meg. Ugyanakkor, a M.A.G.U.S. hamarosan megjelenő kiadása már felkészült a MT okozta egyensúlyi problémák kezelésére: kicsit közelítettük a két kötet értékeit, a kasztok, fajok, mágiák hatalmát és képességeit.

Szeretnék még egy félreértést eloszlatni: a M.A.G.U.S. készítői – még ha ez nem is nyilvánul meg mindig – az Élet jellem elkötelezettjei, s többre tartják a becsület és büszkeség nehezebben járható útján haladókat, mint az ármány és gonoszság ösvényén sompolygókat. Azonban, mint mindenütt a világon, a fény mellett ott kell állnia az árnyéknak, hogy láthassuk a kettő közti különbséget; az Élet értékeit hirdetőkkel, a Rend elveit betartókkal szemben ott magasodnak a Halál és Káosz eltökélt hívei, ettől lesz a küzdelem hősies, ezért tiszteletre méltó.

A jó szerepjátékosnak ki kell próbálni mind a két oldalt, meg kell tapasztalnia saját képességeit olyan helyzetekben, olyan próbák során is, amikkel a való életben – remélhetőleg – sosem kerül szembe. Meg kell próbálnia a sötét utat, hogy azután szabadon és önként dönthessen ellenkezőleg, vagy vállalja fel, a játék során inkább a negatív oldalra áll.

A sötét oldal mindig könnyebb, csábítóbb – sokak szájából elhangzott már ez. Új szabálykönyvünk remekül példázza a tételt. De soha ne tévesszük szem elől: a sötét oldal útja mindig zsákutcába vezet. S hogy ezt is példázzuk, szeretném felhívni minden M.A.G.U.S.-t játszó figyelmét a a RÚNA magazin II. évfolyamának 4. számában megjelent, Kínpadon a varázsló című cikkre, abban is a Feketemágia visszahat alcímű részre. Az egész Második Törvénykönyv kapcsán ez az egyetlen kötelező érvényű szabály, mely nem szabad döntés alapján választható, hanem „így van!"

Szeretném továbbá, ha senki nem felejtené el: a M.A.G.U.S. szerepjáték, ahol megengedhető ugyan gonoszul elbánni másokkal, a való élet azonban más. Ami természetes lehet a nomád Sámánnak, az megvetendő a pyarroni Lovag számára. S noha Yneven a Halál és Káosz erői túlsúlyban vannak, a mi valóságunkban a küzdelem már régebben eldőlt.

S most, kalandozók, nincs más hátra, mint megtudni, mit rejtegetnek még Ynev frissen felfedett zugai.

Novák Csanád
1995 november

Kedves olvasó!

Régi ígéret beteljesülését tartod most a kezedben: a Második Törvénykönyvet. Mint neve is mutatja, rendhagyó kötet ez a M.A.G.U.S.-kiegészítők sorában. Nem egy témával, egy ynevi tájjal, egy karakterkaszttal foglalkozik, hanem a M.A.G.U.S.-hoz (*Első Törvénykönyv*) hasonlóan a teljes játékrendszerrel. Felépítése is a M.A.G.U.S. fejezeteket követi: új fajokat és kasztokat mutat be, további szabályokkal szolgál az Életerőhöz és a Harcrendszerhez, új varázslatokat és Pszi-diszciplínákat tár fel. Számtalan szabály finomítja – de valljuk be: egyben bonyolítja is – a játékmenetet. Oldalain Rúna-cikkekkel is találkozhatsz, összegyűjtve, átdolgozva – a változások azt tükrözik, amit én helyesnek éreztem. Te persze magad dönthetsz, hogy a régi vagy az új formában, netán sehogyan sem használod fel ezeket. Ahogyan szabadon választható minden szabály ebben a könyvben. A fajokat és a kasztokat megnyithatod Játékosaid előtt, vagy megtilthatod, s csak NJK-ként engedélyezed, de ha úgy tetszik, teljesen le is mondhatsz róluk. Semmi nem kötelező. Ez a kötet a szabadon választható szabályok gyűjteménye, erről kapta a címét: Második Törvénykönyv.

Nyulászi Zsolt
1995 november

Új fajok

Amundok

Az amundok, vagy ahogyan a Taba el Ibarában nevezik őket, az Ősi Nép, évezredeken át rejtőztek a sivatag mélyén. A pyarroni időszámítás előtti harmadik évezredben vonultak vissza a történelem színpadáról, hogy félrehúzódva, más népektől és kultúráktól elzárkózva vészeljék át a viharos korszakokat. Létezésükről nem árulkodott más, csak a sivatag szélén hátrahagyott templomromok, s az el qusarmai faúsztatók történetei a Shibara partján látott különös, égkék szemű emberekről. Senki nem tudta, valóban ott élnek-e a sivatag mélyén, vagy csupán egy megrendítően valószerű legenda szereplői. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy rémtetteikkel mindent el is követtek elszigeteltségük érdekében.

Az elmúlt évtizedben azonban gyökeresen megváltozott minden. A sivatagszéli templomromoknál kezdődött: az oszlopcsonkok árnyékában meghúzódó utazók kísérteties suttogást véltek hallani a mélyből, évezredes álmukból riadó, túlvilági teremtmények hangját. Rövidesen bronzbőrű, égkék szemű emberek jelentek meg a környéken, különös dolgok történtek, karavánok tűntek el nyomtalanul. A bölcsek félve suttogtak egy nevet: Amhe-Ramunét, a már-már elfelejtett sivatagi istenét.

Amhe-Ramun visszatért, hogy elűzze a dzsenneket és az embereket, hogy helyreállítsa bujkáló népének dicsőségét. Vezetésével amund hordák törtek elő a sivatag mélyéből, felégették a dzsad falvakat, porig rombolták az idegen templomokat, kardélre hányták vagy rabszolgasorba kényszerítették az embereket. Legyőzhetetlenné tette őket Ynevre szállt istenük hatalma.

Az amund nép nem emberi faj. Más létsíkról érkeztek az idők kezdetén, s a mai napig megőrizték vérük tisztaságát. Ősi ellenségeikkel, a dzsennekkel már más síkokon is pusztító háborúkat vívtak, mondáik szerint a háború pusztításai miatt kellett elhagyniuk ősi hazájukat. Amikor aztán Yneven is összetalálkozott a két faj, a gyűlölet iszonyú és véres háborút eredményezett közöttük.

Az évezredes harcban kimerülve egyik nép sem tudott ellenállni az emberi faj térhódításának. A fennmaradás két ellentétes módját választották. A dzsennek elkeveredtek az emberekkel, s azok vezetőivé váltak, míg az amundok visszahúzódtak a sivatag mélyére, Titkos Városaikba, s mindent elkövettek, hogy távol tartsák maguktól az emberiséget. Titkon várakoztak legfiatalabb istenük, Amhe-Ramun visszatértére, hogy segítségével végérvényesen legyőzzék ősi és új keletű ellenségeiket. Most, hogy az idő elérkezett, mégis akadnak közöttük néhányan, akik ezt nem így képzelték.

Az amund civilizáció eredetileg négy istent ismert. A főisten Themes (Theemeth), a Napisten; forró csókjának nyomát a mai napig testén viseli a Földanya, Refis (R-eefith) – ez a rejtélyes opálmező, s itt áll a Nap Első Titkos Városa, Sonnion (Thon-nion). A csókból fogant Nesire (Nethiree), a Vörös Hold, a Szerelem és Szépség Istennője, valamint Amhe-Ramun, a Kékarcú, a Háború és az Egység Istensége.

A dzsennekkel vívott három évezredes háborúban a legifjabb és legkegyetlenebb isten, Amhe-Ramun alászállt Ynevre, ám Manifesztációja elpusztult. Újabb eljövetelét hat évezreddel későbbre jósolták papjai. Hitét hosszú időre elfeledte az amund nép, ám az idő közeledtével lassanként újra templomokat emeltek a Kékarcú istenségnek, s papjai egyre több befolyással bírtak.

Elsőként – a P.sz. IV. évezred hajnalán – Nesire veszítette el híveit. A Kékarcú papjai véres testvérháborút indítottak: Nesire papnőit meggyilkolták, híveit erőszakkal áttérítették. A Nap Harmadik Titkos Városának romjait lassanként elnyelte a homok. Talasea (Thalatheia), Refis városa e század derekán pusztult el, lakosságát a megerősödő Amhe-papság az utolsó szálig megölette. A főisten, Themes papjai, látva közelgő végzetüket, még tettek néhány elkeseredett lépést hitük megmentésére, de idővel vagy behódoltak a futótűzként terjedő testvérhitnek, vagy mártírhalált haltak istenükért. Mire a Manifesztáció ideje elérkezett, a Nap Titkos Városai közül már csak Sonnion állt, templomaiban pedig egyetlen istenhez fohászkodtak, Amhe-Ramunhoz, aki, úgymond, elhozza népének az egységet és a hódító háborút.

Az amundok testi hasonulással hódolnak isteneiknek, az isteni tökéletességnek. Társadalmukban jelentős szerepet tölt be a küllem, minden amund ősi szertartások szerint formálja testét az istenszobrokhoz hasonlatossá. Testük szoborszerűen szép, a férfiak atléta termetűek, a nők pedig szépségükkel a dzsad hurikat is megszégyenítik. A nemesi származásúak (értsd: papok) a homokot taszító, illatos olajjal kölcsönöznek bársonyos, csillogó fény bronzbarna bőrüknek. Arcvonásaik lágyak, előkelőek, halántékig húzódó, keskeny vágású szemükben mély kékség honol; fekete, egyenes szálú hajukat körben azonos hosszúra, nyaktőig vágják. Mivel földjükön a nap egész évben hevesen tűz, az Ősi Nép fiai és leányai mindössze hófehér ágyékkötőt viselnek és remekmívű ékszereket – a papok aranyból, a közrendűek rézből. A csúfnak született vagy utóbb megnyomorodó amund – az évezredek során egyre ritkábban esik meg ilyen szégyen – megajándékoztatik a halállal, azaz az újjászületés lehetőségével egy ép testben.

Az amund nép kifinomult, az emberitől idegen intellektussal rendelkezik. Elvont módon gondolkodnak, a gya-



korlatiasság, a politikai érzék, az intrikus hajlam teljességgel hiányzik belőlük. Logikájukban elfogadott tényező az érzelem: a szeretet, harag, gyűlölet számukra egyenértékű a legkikezdhetetlenebb érvekkel. E sajátságuk alapján akár nemes lelkűek is lehetnének, ha nem fertőzné meg jellemüket a rosszindulat, a romlottság. Mindenkiben ellenséget látnak; aki különbözik tőlük, azt lenézik. Különösen igaz ez az emberekre, akiket állatként tartanak számon, s mint ilyeneket, elsősorban rabszolgának és élelemnek tekintik őket.

Az amund társadalom két kasztra osztható, a szolgák és az uralkodó-papok kasztjára. (Figyelem, ezek társadalmi és nem karakter kasztok!) Utóbbiba tartoznak a négy amund istennek – illetve napjainkban már csak Amhe-Ramunnak – a papjai. Ők irányítják az amund civilizációt, számtalan szolgával és rabszolgával rendelkeznek, és rangjuktól függő pompában élnek. A leghatalmasabbak közülük a szó legszorosabb értelmében véve élet és halál urai. Régebben gyakran előfordultak a kaszton belül villongások, ám a Kékarcú ideje óta isteni törvény az Egység.

Az uralkodó-papok (hat-neb) kasztjába csak a születés jogán kerülhet bárki. Ez azonban nem a származáson, hanem a veleszületett képességeken múlik. Uralkodó-papok gyermekei gyakorta születnek a szolgák kasztjába – habár kétségtelenül kiváltságos elbánásban részesülnek –, és egy szolga gyermekét is haladéktalanul magához veszi nevelésre a papság, ha felfedezik rajta a keresett jegyeket. Hitvallásuk szerint maguk az istenek jelölik ki leendő papjaikat: ha egy gyermek lát a templom-piramisok sötétjében (ultralátás!), az istenek jegyét viseli.

A szolgák kasztjába (hebet) tartozik az összes különleges képességek nélkül született amund, még az uralkodó-papok testőrei is. Az ide sorolt amundok élete sem nevezhető keservesnek, mindössze meg kell tanulniuk együtt élni a kiszolgáltatottsággal. Az alávaló munkákat rabszolgákkal végeztetik, az amund szolgákra csak felelősséggel járó avagy művészi hajlamot igénylő feladatokat bíznak.

Kasztok

A M.A.G.U.S.-ban játéktechnikailag külön kell választanunk az amund fajba tartozó Játékos és Nem Játékos Karaktereket. Igazi amund, akit népe nevelt fel, s máig is közöttük él, csak NJK lehet. Az ilyen karakter – értelemszerűen – általában ellenfélként, ellenségként bukkan fel a kalandban, hiszen az amundok megvetik az embereket, és a M.A.G.U.S. jelenében papjaik vezetésével szent háborút vívnak az emberiség ellen. Természetesen az eddig leírtak alapján a KM sem igazodhat el tökéletesen az amund kultúrában, de éppen a háború miatt, amely napjainkban Ynev egyik legjelentősebb történése, szüksége lehet amund NJK-kra.

Az amund NJK Amhe-Ramun papja avagy egyszerű Harcos lehet. Mivel a fegyverforgatásban az amundok a testkultúra egyik formáját látják, minden amund jó harcos. A legkülönbek természetesen az uralkodó-papok testőrei és maguk a papok. Ez nem játéktechnikai különbség a hagyományos karakterkasztokhoz képest, hanem a Tapasztalati Szintből következik. Az átlag amund megközelítőleg 1.-3. szintű harcosnak, a testőrök 5.-6. szintűnek felelnek meg, míg Amhe-Ramun papjai meglehetősen magas Tapasztalati Szintűek. Mióta a Manifesztáció megjelent, papjai 4-5 szinttel lettek tapasztaltabbak, különösen mágiájuk használatának tekintetében. A hódító amund seregek sikereiket nem létszámuknak köszönhetik – hiszen az emberi népek hadereje sokszorosa az övéknek –, és nem is a Harcosok gyakorlottságának, hanem elsősorban a Manifesztáció és a papok mágikus támogatásának.

A Játékos által megszemélyesített amund a kiszakadt elfhez hasonló. A Themes-papok, amikor közeledett a Manifesztáció időpontja, sok különleges képességgel megáldott amund gyermeket – elsősorban saját ivadékaikat – menekítettek ki mágia segítségével az Amhe-papok befolyása alá kerülő amund civilizációból. A papnak alkalmas, de eltávolított gyermekek nem erősíthették tovább a Kékarcú kultuszát, de magukkal vitték annak lehetőségét, hogy egyszer majd megismerjék apáik sorsát, és visszatérjenek ősi istenükhöz. A kitett árvák többsége odaveszett, de néhányra rátaláltak az emberek – és ezen, emberek között nevelkedett amundok valamelyikével játszhat a Játékos.

A JK amund keveset tud népéről, és saját képességeit, lehetőségeit sem ismeri. Mivel emberek nevelték fel, sok

szempontból inkább embernek számít, mint amundnak. Természetesen külsejét nem vetkőzheti le, de nem amund módra öltözik, hanem emberi ruhákban jár, emberi fegyvereket használ, emberi szokások szerint él. Jellemének két vonását őrzi csak meg: egyrészt előszeretettel hallgat az érzelmeire, másrészt sohasem tud tökéletesen azonosulni a jót hirdető eszmékkel. Lelke mélyén ott lappang a rosszakarat; ha a jó oldalt szolgálja is, gyakran folyamodik a gonosz eszközeihez. Elméletileg bármelyik karakterkaszt tagja lehet, de a gyakorlatban, születésétől erős testalkata révén, általában fegyverforgató válik belőle.

A legismertebb kiszakadt amund – habár álarca miatt csak legközelebbi társai ismerik származását – a legendás kalandozó, Alex con Arvioni.

Pszi-használat

Az amundok Asztrál és Mentál testének felépítése alapvetően különbözik az emberekétől, ezért az emberek által használt Pszi-iskolák diszciplínái nem hatnak rájuk, ugyanakkor nem is képesek elsajátítani azokat. Amund karakternek, legyen akár „igazi" (NJK), akár emberek által felnevelt „kiszakadt" (JK) amund, soha nem lehet Pszi Képzettsége. Ugyanakkor az asztrális és mentális mágiák elleni védelem minden amund veleszületett képessége; olyan képesség ez, amelyet idővel egyre magasabb szinten képesek alkalmazni. Elméjüket a Pszi Dinamikus pajzsához hasonló Asztrál és Mentál pajzs övezi. Ezen a külső mágikus hatások szintúgy csak akkor képesek átjutni, ha erősségük meghaladja a pajzs erősségét. A pajzsok erőssége Tapasztalati Szintenként növekszik, közrendű amundok esetében 4-gyel, uralkodópapnak alkalmas, különleges képességekkel születetteknél pedig 5-tel. A pajzsok a dinamikus pajzsokhoz hasonlóan bonthatók a Pszi idevonatkozó diszciplínájával. Az amundnak nem szükséges meditálnia lerombolt pajzsai újraépítéséhez, azok folyamatosan, maguktól regenerálódnak: az elveszített erősség (E) pontok a Pszi-pontokhoz hasonlóan térnek vissza.

Különleges képességek

Az amundok soha nem fejlesztették ki saját Pszi-iskolájukat, azt azonban felismerték, hogy rendelkeznek néhány velük született képességgel. Ezen képességeket minden, népe körében felnőtt amund megtanulja használni, ám a kiszakadtaknak maguknak kell felismerniük és kitapasztalniuk adottságaikat. Minden egyes különleges képesség esetében sikeres Intelligencia-próba függvénye, hogy a karakter ismeri-e és használhatja-e azt; sikertelen próba esetén a Játékos kénytelen lemondani az adott képesség nyújtotta előnyökről mindaddig, amíg egy másik, tapasztaltabb amund ki nem tanítja. Ekkor minden gyakorlással töltött hónap végén megismételheti a próbát, amíg csak fáradozása sikerrel nem jár.

A fenti szabály alá az alábbi különleges képességek tartoznak:

– **Telekinézis**: szintenként 10 kg súly mozgatható 10 percig, naponta egyszer.

– **Telepátia**: akit egy amund lát, azzal bármikor, bármilyen hosszan képes telepatikus úton üzeneteket közölni, elegendő a feladatra összpontosítania. Két amund esetében ez hosszú társalgást is jelenthet. Ha az üzenet küldője nem látja a címzettet, alaposan ismerniük kell egymást ahhoz, hogy az összeköttetés létrejöjjön. (Lásd még a Pszi Telepátia diszciplínáját.)

– **Perzselő tekintet**: ha összpontosít, az amund képes tekintete erejével egy kör alatt lángra lobbantani az éghető anyagokat. (Lásd még az azonos nevű Tűzvarázsló varázslatot.)

– **Ultralátás**: az uralkodó-papok kasztjába – azaz a különleges képességekkel – születettek 20 méter távolságig olyan tökéletesen látnak a legmélyebb sötétségben is, mint mások napfénynél.

– **Egység**: Amhe-Ramun papjainak különleges képessége, amely által képesek egyesíteni híveik fent említett mágikus képességeit. Egyszerre legfeljebb annyi amundot kovácsolhatnak egységbe, amennyi a Tapasztalati Szintjük, s mindnek folyamatosan a pap közvetlen közelében (10 m sugarú körön belül) kell tartózkodnia. Az Egységbe kovácsolt hívek Életerővel, asztrálisan és mentálisan is összetartoznak. (Lásd a hasonló papvarázslatokat.) Ezenkívül különleges képességeik hatalma is összeadódik. A Telekinézissel mozgatható súly növekszik, a Perzselő tekintet hőfoka emelkedik, fejenként K6 Sp-vel (lásd még Tűzvarázslatok).

Mindezeken túl az amund karakterek (JK-k és NJK-k) a következő képességekkel rendelkeznek:

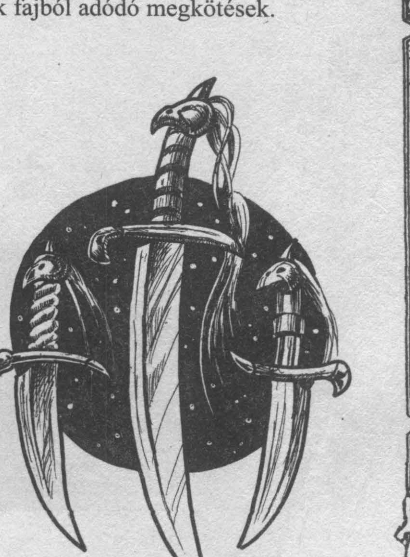
+1 Erő, +1 Állóképesség, +3 Szépség, -1 Asztrál.

A amundok életkora elméletben megegyezik az emberekével, ám egészséges életmódjuknak köszönhetően az amundok sokszor az átlagos emberi életkor másfélszeresét is megérhetik.

Amund fegyverek

Az amundok jellegzetes fogazott kardját, a menesz-t (menesz; KÉ:1 TÉ:4 VÉ:5 Sp:k6+5) egyetlen más ynevi civilizáció sem ismeri. Ez a fegyver nem elsősorban ölésre való, hanem sebzésre, roncsolásra, csonkításra alkalmas. Széles rövidkardra emklékeztet, pengéje ujjnyi vastag, élezetlen acél, melyet körben hegyes, éles gúlák fogaznak. Vágáskor a fogak tépik, szaggatják az áldozat testét, csúf és fájdalmas, nehezen gyógyuló, noha nem túlságosan súlyos sebet ejtve. A menesz kialakulása elsősorban kulturális okokkal magyarázható, hiszen csak mezítelen vagy könnyen öltözött ellenféllel szemben hatékony: fogai a páncélban elakadnak, ezáltal fegyvertelenségre kárhoztatva a menesz forgatóját. Ugyanakkor a menesz félelmetes fegyver egy, a test szépségét és tökéletességét olyan sokra tartó kultúra szemében, mint amilyen az amund.

A kiszakadt amund természetesen nem tartja magát népe szokásaihoz, más fegyvereket használ, s gyakorta visel páncélokat is. Hogy melyek ezek, az kizárólag a karakter kasztjától és attól a környezettől függ, ahol felnevelkedett. Az amund Játékos Karakterre, fegyverzetét tekintve, nem vonatkoznak fajból adódó megkötések.



Dzsennek

A Dzsen (jann) titokzatos nép; habár nem emberek, az emberek között élnek, az emberi társadalom elválaszthatatlan részeként. Ma már elképzelhetetlen, hogy önálló társadalmat alkossanak, mint egykor, az ősi időkben. Hozzászoktak a hatalomhoz és a szabadsághoz, a szolgák seregéhez és a temérdek kincshez. A Taba el Ibara igazi urai ők, a dzsad-világ vezetői. Idegen származásukkal nemigen kérkednek, legfeljebb egymás előtt fedik fel kilétüket. Vérük tisztaságára feltűnés nélkül, de gondosan vigyáznak; ősi uralkodócsaládjaikból kerülnek ki az emírek és sejkek, de ők a nagy bank- és kereskedőházak tulajdonosai is: háttérből irányítják a dzsad társadalmat. Nem mindegyiküket csábítja azonban a világi hatalom és a vagyon; akadnak közöttük jeles varázslók, visszahúzódó bölcsek, és rettenthetetlen fegyverforgatók is.

A dzsadok természetesen tudnak létezésükről: egyes uralkodókról, nagyhatalmú kereskedőkről köztudott dzsenn származásuk, másokról csak feltételezhető, megint mások pedig gondosan titkolják azt. Valójában jóval többen élnek a Taba el Ibarában, mint bárki gondolná – rejtőzésük fő oka nagyszámú ellenségük. Habár a dzsadok általánosságban tisztelik őket – elfogadván bennük az amúgy is megközelíthetetlen uralkodót vagy vezetőt –, a mindennapi életben azonban rettegik a dzsenneket könyörtelen logikájuk, és számító, érzelmektől mentes gyakorlatiasságuk miatt.

Az ember számára a dzsenn kiszámíthatatlan. Hiába jó szándékú, magasabbrendű célok érdekében bármire hajlandó – és sohasem tudni, mit követel a fennkölt cél, kinek az életébe, a vagyonába kerül... Ha kiderül valakiről dzsenn származása, legbiztonságosabb titokban eltenni láb alól, mielőtt még bajt hoz környezetére.

A dzsennek más létsíkról érkeztek, amely talán az emberi fajok bölcsője volt az idők kezdetén. Sok bölcs az emberi faj elődeinek tartja őket – akár az amundokat. Senki nem tudja, miféle létsík lehetett az őshaza, a két nép sivatagszeretetét tekintve azonban ésszerűnek tűnik a következtetés, hogy ott az Yneven tapasztaltnál jelentősebb mértékben érvényesülhetett az őselemi föld.

A dzsenn-amund háborúság története túlmutat Yneven, az ősidőkbe, a másik létsíkra nyúlik vissza. Az ellenségeskedés eredeti okát ma már senki nem ismeri, a számtalan sérelem, a több évezredes düh elegendő indok mindkét fél számára. A háttérben feltételezhetően a két faj különbözősége áll: mindkettő egy-egy, az emberek között is felismerhető alaptípust testesít meg. Míg az amund rosszindulatú, az érzelmeire vakon hallgató faj, a dzsenneket a számító logika, a féken tartott, letisztult érzelmek, de mindemellett a jóakarat vezérli. Amikor őshazájukat elhagyva megérkeztek Ynevre, ősi ellenségeikkel, az amundokkal találták szemben magukat. Az újra fellángoló háborúból meggyengülve, de – és ez Ynev térképére pillantva rögtön felismerhető – győztesen kerültek ki – legalábbis így látszott ez Amhe-Ramun Manifesztációjáig...

A dzsennek végül nem mágiájukkal vagy seregeikkel kerekedtek felül az amundokon, hanem az emberek segítségével. A Taba el Ibara peremén feltűnő embernép akaratán kívül segítette győzelemre őket, hiszen az amundok képtelenek voltak elviselni az emberek jelenlétét, s így visszavonulni kényszerültek azok tömege elől. A dzsennek viszont – természetüknél fogva – társat, barátot láttak az emberi fajban. Hamar megtanulták irányítani és kihasználni a náluk kevésbé eszes, érzelmektől lángoló embereket. Eleinte mértéktelenül keveredtek is velük – létrehozva a dzsadok népét –, ám idővel felismerték, hogy utódaik alig örökölnek valamit a valódi dzsenn természetből, s ezáltal veszélybe kerülhet fajuk fennmaradása. Ettől fogva a megmaradt dzsennek gondosan vigyázzák vérük tisztaságát.

A dzsadok istenei, Galradzsa, Doldzsah és Dzsah eredetileg a dzsennek istenei voltak; mint kultúrájuk számtalan egyéb vonását, őket is örökül hagyták utódaikra. A dzsennek nagyon közeli, mondhatni személyes kapcsolatban álltak isteneikkel: imáikhoz, fohászaikhoz sosem volt szükségük papok közreműködésére. Ezen szokásukhoz ma is tartják magukat: dzsenn nem teszi be a lábát dzsad templomba, vagy, ha mégis, hát nem érzi fennköltebbnek a helyet saját házánál. Ugyanezért a papokat sem tartja többre saját magánál, pusztán hivatásuk miatt nem viseltetik irányukban tisztelettel, hacsak azok tetteikkel, képességeikkel ki nem vívják elismerését.

A dzsenn külsejében megkülönböztethetetlen a dzsadtól. Bőre barna, haja hullámos és olajfekete, orra hajlott, gyakran horgas, szeme ragyogóan fekete. Magas termetű, elegáns megjelenésű, az átlagosnál kifinomultabb vonásokkal bíró dzsadnak látszik. Habár e jellemzők minden dzsennre ráillenek, mégsem árulják el rögtön a dzsenn származást, hiszen számtalan dzsad is ilyenformán fest.

A dzsennekre egyöntetűen jellemző – ezen szokásukat többé-kevésbé a dzsadokra is átörökítették – a már-már túlzott tisztaságigény. Naponta többször mosakodnak, rendszeresen fürdőkbe járnak, illatszereket használnak, ruháikat naponta (akár többször is) cserélik. Erős akaratukkal természetesen képesek elviselni a mocskot, a tisztátalanságot, ám ha tehetik, inkább elkerülik. Rettentő megvetéssel viseltetnek a koszos, bűzlő emberekkel szemben – amit azok gyakorta gőgös fennhéjázásként, megtorlásért kiáltó sértésként értelmeznek.

A dzsenn nép legfőképp könyörtelen, hűvös logikájáról nevezetes. A következetes gondolkodásnak, a logikának ősi hagyományai vannak körükben. A különféle bizonyítási eljárásoknak, érveknek, ellenérveknek, gondolati utaknak, iskoláknak és eszmefuttatásoknak könyvtárakat megtöltő irodalmával rendelkeznek. E téren elméleti tudásuk és veleszületett képességeik révén gyakorlatilag felülmúlhatatlanok, és a hétköznapi ember számára hihetetlen – sokszor bizony félelmetes – teljesítményre képesek.

Az emberek általában úgy gondolják, hogy a dzsennek mentesek az érzelmektől, holott csak tökéletesen uralkodnak azokon. Soha nem jönnek ki a sodrukból, nem ragadtatják magukat heves cselekedetekre, mindig megfontoltak és hűvösek maradnak. Tartózkodnak minden olyan élvezettől, amely józan eszük és mérlegelési képességük elvesztését okozná: csak mértékkel isznak szeszt, és elutasítják a dzsadok körében oly közkedvelt bódító szereket is. Ugyanakkor, ha valamely érzelem, gyűlölet, szeretet, barátság, hűség vagy bosszúvágy egyszer befészkelte magát a lelkükbe, többé nem távozik onnan. Ilyen tekintetben a dzsennek nem felejtenek – mint minden másban, érzelmeikben is megbízhatóak.

Kasztok

A dzsennek uralkodó rétege nehezen sorolható be a M.A.G.U.S. karakterkasztjai közé. Félig-meddig varázslók, félig-meddig Harcosok, a Kalandozók-

hoz képest alacsony (4.-5.) Tapasztalati Szinten, de számtalan tudományos Képzettséggel. Személyes testőrségük általában a legkülönb dzsenn Harcosokból kerül ki. A bölcsek leginkább a Varázsló kasztba helyezhetők – ám ők is több tudományos Képzettséggel rendelkeznek, mint az azonos szintű varázslók.

A Játékos Karakter bármelyik csoportból származhat, hiszen a kalandozóvér, akár a dudva, mindenütt felüti a fejét. Ugyanakkor a KM-nek ajánlatos meggondolnia: beleegyezik-e abba, hogy Játékosa mögött egy dzsenn uralkodóház álljon irdatlan hatalmával és vagyonával. Ilyen esetben előtörténetként a család rosszallása (kitagadás vagy száműzés) a legbiztosabb megoldás. Tanácsos inkább kisebb kereskedőházból, testőr vagy testőrkapitány családjából származtatni a Játékos Karaktert.

A dzsenn származású Játékos Karakter szinte bármelyik karakterkaszt tagja lehet, mindössze ésszerű magyarázatot kell találni tanulmányaira. Sosem tagadja azonban meg vallását – következésképp nem lehet Pap vagy Paplovag –, nem fordul a sötét mágiák és a gyilkolás felé – azaz Boszorkánymester és Fejvadász sem válhat belőle. Ha ilyesmi mégis megtörténne, az a többi dzsenn megvetését és haragját vonja a renegát fejére, ez pedig egyet jelent az örökös üldöztetéssel, s előbb vagy utóbb a halállal. Ilyen tekintetben a dzsennek és társadalmuk könyörtelen és kegyetlen.

Pszi-használat

A dzsennek magas mentális felkészültsége, gondolkodásmódja és kivételes intellektusa egyaránt hozzájárul ahhoz, hogy mindannyian ismerik és magas szinten alkalmazzák a Pszit. Habár saját Pszi-iskolát alakítottak ki, ez szinte semmiben nem különdözik a Pyarronimódszer Mesterfokától – ezért a M.A.G.U.S. szabályrendszerében is ez utóbbinak feleltetjük meg. Ezzel minden dzsenn karakter már első Tapasztalati Szinten rendelkezik, bármelyik karakterkaszt tagja legyen is. Ha a karakter kasztja különleges Pszi-iskolát kíván, akkor az oda tartozó diszciplínák használatát is elsajátítja.

A dzsenn elme alapvetően alkalmasabb a Pszi-használatra az emberinél, ezért a dzsenn karakter minden Pszihasználati Szinten 1-gyel több Pszipontot kap, mint amennyi az adott iskola leírásában szerepel.



Különleges képességek

A dzsennek legfontosabb különleges képessége szorosan összefügg a Pszivel – hiszen fajuk leginkább az elme csiszoltságában, a mentális önuralomban jeleskedik. Az általuk kidolgozott és használt Pszi-iskola diszciplínaként képes használni olyan mentális hatásokat, amelyek más fajok számára csak mágiával érhetők el – a Pszi és a Mentálmágia rokonsága a pyarroni mentalisták számára is egyértelmű.

A dzsenn – bármilyen kasztú is – Psziből alkalmazhatja a varázslói mágia Mentál mozaikjait. Az időtartamok, hatások és erősítések az ott leírtakkal azonosak, de 1 Mana-pont 1 Pszi-pontnak felel meg.

Ezenfelül a dzsenn karakter a következő képességekkel rendelkezik:

+2 Intelligencia

A dzsennek átlagos életkora háromszorosa az emberének, azaz 200-250 esztendeig élnek.

Dzsenn fegyverek

A dzsennek hagyományos és jellegzetes fegyvere a róluk elnevezett szablya. Alapvetően egykezes fegyver, de markolata elég hosszú hozzá, hogy olykor két kézre fogják. Forgatásának technikája, a mozdulatok kimunkáltsága és a harcmodort átható szellemi többlet emlékeztet a harcművészetekre, de a Chi-harchoz, a Slan-pszihez nincs köze. A keskeny, vékony, hajlított pengéjű kardot mágiával kovácsolják, miáltal páratlanul rugalmassá és erőssé válik. Habár nem számít mágikus tárgynak, az egyik legkülönb fegyver Yneven. Előállításának módja, a felhasznált fémek ötvözési aránya szigorú titok, csak a kovácsművészetre szakosodott családok ismerik.

A dzsenn szablya a dzsenn legelőkelőbb ékessége, mégis gyakorta álcázza, jóval szélesebb, handzsárhoz, hagyományos szablyához készült hüvelyben hordja, hogy ne váljon árulójává. Természetesen az uralkodó családok sarjai büszkén viselik az ősi fegyvert, és számtalan nagyravágyó és vagyonos dzsad is dzsenn szablyát köt az oldalára merő kérkedésből. Mindazonáltal egy dzsenn ferde szemmel nézi, ha nem fajtájabeli viselni merészeli népe hagyományos fegyverét, hacsak azok nem megbecsülésük jeléül jutalmazták meg vele.

A dzsenn karakter nem feltétlenül kapja meg 1. Tapasztalati Szinten a szablyáját. Ellenben ha öszegyűjti a szükséges 100-150 aranyat, a kovácsművészek hajlandóak számára elkészíteni azt. Nem dzsenn származásúnak viszont egyetlen család sem kovácsol és ad el ilyen fegyvert.

A szablyán kívül a *dzsennek általá*ban két dzsad dzsambiát (hajlított pengéjű tőr) használnak fegyverként – ezzel minden dzsenn Mesterfokon képes a kétkezes harcra. A merev páncélokat nem kedvelik, sodronymellényt vagy pikkelyvértet viselnek, alkar- és lábszárvédőkkel kiegészítve.

A KHÁLOK

A Déli Hegységben, a világtól elzárkózva él a khál nép. Nem kereskednek, nem tartanak fenn kapcsolatot Ynev egyetlen államával sem, a legtöbb helyen még a létükről sem tudnak. Ősházájukon kívül néhány ezren élnek csupán, általában királyok, uralkodók, nagyurak testőreként. Olyan családok sokadik leszármazottai ők, akiket hazájuk száműzött. Továbbra is az ősi hagyományok szerint élnek, amelyek apáról fiúra szállnak, rendületlenül megmaradtak a khál nép fiainak, de hazájukba nem térhetnek vissza soha többé. Velük találkozhat a Kalandozó, vagy játszhat a Játékos.

A khálok – vagy ahogyan a köznép nevezi őket: macskalények – külsejükben két lábon járó nagymacskára emlékeztetnek. A hímek – soha nem emlegetik magukat mint férfit és nőt, csak mint hímet és nőstényt – jóval magasabbak és erőteljesebb testfelépítésűek, mint az emberek. Átlagos testmagasságuk két méter feletti, de nem ritkák a két és fél méteres példányok sem; testsúlyuk 140-200 kg. Barna bőrüket testük túlnyomó részén világos- vagy sötétbarna, ritkán fekete, csillogó szőrzet fedi, sörényük (ápoltsága alapján hajnak is nevezhetnénk) hollófekete. Arcuk az emberi arc s a nagymacska pofájának harmonikus keveréke: néhány – macskákra jellemző – bajuszszál kivételével csupasz. Szájukban tűhegyes tépőfogak sorakoznak, borostyánszínű szemük mintha egy ragadozó szembogara lenne. Irdatlan szőrös mancsuk ujjai kiereszthető karmokban végződnek; farkuk egy oroszlánéra emlékeztet. Fürgén és ügyesen mozognak, játszi könnyedséggel ugranak helyből négy-öt métert, vagy zuhannak tízet. Csontozatuk sokkal többet elvisel az emberénél, erejük minden képzeletet felülmúló.

A khál nőstények valamivel alacsonyabbak és könnyedebbek a hímeknél, de még így is felülmúlják az embert. Magasságuk ritkán éri el, de általában megközelíti a két métert, testsúlyuk 100-140 kg, szőrzetük általában világosabb a hímekénél.

A khálok sokkal inkább megmaradtak természeti lénynek, mint az ember. Állati ösztöneik sokszorta kifinomultabbak, testük fizikai képességei messze meghaladják az emberét. Viselkedésükben gyakran állatinak tetsző indokok vezérlik őket, holott intelligenciájuk nem marad el az emberétől. A természetben ragadozónak, s nem zsákmánynak számítanak, ezért nem ismerik a félelmet. Természetesen bennük is lakozik életösztön – kifinomultabb, mint az emberben –, de soha nem zavarja meg gondolataikat a félelem. Egy khál is elfut, ha életveszélyben érzi magát, és civilizáltságából fakadó becsülete vagy indulatai engedik, de lehetetlen félelmet kelteni benne. Ez lényegesebb jellemvonás, mint gondolnánk, s ellentétes alapvetően az emberi viselkedéssel.

Más tekintetben fordított a helyzet: a khálok sokkal inkább rabjai az érzelmeknek és az indulatoknak, mint az emberek. Gyakran képtelenek uralkodni magukon, s mivel a félelmet nem ismerik, indulataik sokszor bajba sodorják őket. Jellemük egyik kulcsszava a *virtus;* nincs embernép, mely ilyen heves vérmérséklettel büszkélkedhetne. A khált megszemélyesítő Játékostól ez fokozott szerepjátékot kíván, hiszen gyakorta a józan ész ellenére kell cselekedtetnie kedves karakterét. Nem szabad azonban sarkítani a kérdést, s túljátszva a jellemet, minduntalan öngyilkos helyzetekbe kergetni a karaktert. A helyes egyensúly megtalálása gyakorlatot és fokozott beleélést követel a Játékostól.

A másik kulcsfontosságú fogalom az egész khál civilizációt megalapozó *becsület.* A becsület megőrzése, a családi hírnév megtartása szigorúbb biztosítéka a rendnek és fegyelemnek bármilyen törvénynél, mert a khálok a tisztességüket elveszített családokat száműzik maguk közül. Az egyén becsülete egyben a család becsülete is, a kettő csak együtt létezhet vagy veszhet el. Aki elveszítette becsületét, többé nem tagja népének, ezért családjával együtt száműzik. A száműzetés túlnyomórészt egyet jelent a halállal, mert a *Khag*ból, a khálok országából kivezető utazást csak a legerősebbek és legszerencsésebbek élhetik túl.



A khál szava szent, hiszen becsületének megnyilvánulása. Kétszer is meggondolja, mire adja szavát, de ha megtette, azt többé semmilyen körülmények között nem szegheti meg. Az eskü alóli feloldozás vagy a hamis eskü fogalmát nem ismerik. Adott szavuk, becsületük megtartása az egyetlen ok, mely indulataikon is felülkerekedik. A becsület megőrzése, az adott szó megtartása a khál karaktert választó Játékos másik fontos feladata.

Bármilyen meglepő is ez egy civilizált néptől, a viták eldöntésének elfogadott módja a khálok körében az egyenlő esélyekkel vívott párviadal. Ilyen esetben persze azt nem életre-halálra vívják, hanem első vérig (a kevély khál kultúrában ez Ép-vesztést jelent). A küzdelem során bármi megengedett, egyebekben a szabályok a lovagi párbajokéira hasonlítanak. A viadalt elvesztő fél köteles elfogadni a győztes igazát. Itt megint jelentős különbség mutatkozik a khál és az emberi mentalitás között: a khál ilyenkor nem csak eljátssza, hogy enged, hanem valóban megváltozik a véleménye, akár a vitában meggyőzött emberé. Ebből következően a khálok között a legjobb Harcosok töltik be a vezető szerepét – hiszen mindig igazuk van.

A harmadik fontos khál jellemvonás könnyen leírható a M.A.G.U.S. rendszerében: a khálok Jelleme minden esetben Rend és Élet, ritkábban Élet és Rend vagy csak Élet. Talán mert egykor éppen a Káosz és a Halál szolgálatában álltak, ezen két őserő irányában már soha nem éreznek vonzalmat. Ez a megkötés egyaránt érvényes a Játékos és a Nem Játékos Karakterre is!

A khál nép történetéről keveset tudni, de abban minden bölcs egyetért, hogy a khálok a titokzatos Démonikus Óbirodalom uralkodó osztályának elkorcsosult ivadékai. Az ősi démonidéző és –uraló rituálékból mára már csak egy, a félelmen és engesztelő áldozatokon alapuló, a nomádokéval rokon vallás maradt. Nincsenek igazi Papjaik, sem Sámánjaik, azok szerepét a fegyverforgatásból már kiöregedett, megszürkült szőrzetű korábbi vezetők töltik be. Az ehhez szükséges rituális ismeretek elsajátítását már az öregedés első jeleinek észlelésekor megkezdik, így mire valóban kifordul kezükből a *ghon*, addigra maradéktalanul el tudják látni feladatukat. A legtöbb esetben ez nem több, mint népük megóvása a démoni erőktől, egyszerűbb szertartások és elméleti ismeretek alkalmazása révén. Az aggástyánkort megérők azonban jelentősebb tudásra is szert tehetnek, képesek lehetnek a boszorkánymesterek Hatalom Italához hasonló főzetet készíteni, s ezáltal varázsolni. A boszorkánymesteri, papi, varázslói és sámánisztikus mágia démonokkal kapcsolatos varázslatait használhatják. Mindez azonban csak tájékoztatóul szolgál, mert az őshazától távol élő családok nem ismerik az említett rítusokat, az ő öregjeik semmivel sem tudnak többet a démonokról, mint a legifjabb khál Harcosok. Az ősi rítusokban járatos khállal a Játékos és Nem Játékos Karakterek legfeljebb az őshazában, Khagban találkozhatnak.

Khagról, az őshazáról minden kiszakadt khál őriz emlékeket, a száműzött ősök elbeszélései alapján. Az országnyi kiterjedésű völgyet megmászhatatlanul meredek, több ezer méter magas sziklafalak határolják, onnan egyetlen földalatti folyó barlangmedrén át lehet csak kijutni. Visszaút nem létezik, mert a sebes sodrású folyó ár ellen járhatatlan. Az út azonban kifelé is ezer veszedelmet rejt, csak a legszívósabbak, a legügyesebbek élhetik túl. A hat-hétezer méter magas bércek között, a vad, hólepte völgyekben rettenetes fagy uralkodik. A khálok völgyéből viszont nem szökik el a gejzírek, vulkánok termelte-fűtötte meleg levegő: dús, mérsékelt övi erdők húzódnak itt, a sarkkör szomszédságában.

Kultúrájuk az erőn, a becsületen és a harcon alapul; társadalmuk kíméletlen, kemény világ, ahol az erősebb, az akaratosabb érvényesül. A fegyverforgatás a kezdetektől fogva a legfontosabb képesség, ködösen távoli múltra tekint vissza. Tudománya a Démonikus Óbirodalom harcművészeti hagyatékán alapszik, s amennyit veszített szellemi hátteréből, annyit gyarapodott a gyakorlat és hétköznapi hatékonyság tekintetében. Minden khál fegyverforgató – bár a M.A.G.U.S.-ban Harcos kasztúnak számít – valamennyire Harcművész, legalábbis harcmodorában, küzdőstílusában, vagy technikáiban.

A népüktől elszakadt khálok a száműzött családok leszármazottai. Az, hogy valamely ősük egykor elveszítette a becsületét, nem változtatta meg khál erkölcskódexüket, éppoly becsületesek és szavahihetőek, akár az Őshazában élő rokonaik. Mivel ott családi klánokban élnek, szigorú fegyelemben és hűbéresi rendszerben, idekint is szükségük van arra, hogy tartozzanak valakihez. Általában uralkodót keresnek, akinek hűséget fogadnak maguk és utódaik nevében. Feltétlen megbízhatóságuk miatt mindenütt nagy becsben tartják őket. Némelyikük már áttért új hazája hitére, mások az új istenhez is csak a démonok elleni védelem reményében fohászkodnak. A harci technikákat és gyakorlatokat apáról fiúra örökítik, s ezáltal azokat továbbra is töretlen tökéletességgel művelik.

A civilizált világban csak a legtájékozottabbak ismerik a khálokat, az egyszerű nép sok helyütt még csak nem is hallott felőlük. Így azután nehéz feltűnés nélkül járniuk-kelniük a világban, s gyakorta félelmet keltenek megjelenésükkel. Ez olykor előny, máskor ellenben leküzdhetetlen akadály. Akik ismerik fajukat, szerfelett elővigyázatosak velük: egy khál ellen mindig az elit katonákat, és mindenből az elérhető maximumot vonultatják fel.

Kasztok

A legtöbb khál Harcos kasztúnak számít, mert bár harcmodoruk a Harcművészekére emlékeztet, sosem lesznek képesek a Slan-Pszi elsajátítására. Némelyikük Fejvadász kiképzést kap – ők kevés híján igazi harcművészek –, ám bárhol tanulnak is megőrzik khál jellemüket és becsületüket. A khál Fejvadászok sokkal inkább testőrök, mentalitásuk leginkább az Embervadászokéra emlékeztet; miután becserkészték áldozatukat, sosem végeznek vele lesből. Gladiátor csak szélsőséges körülmények között válik egy khálból: ha ura kifejezetten erre taníttatja, vagy ha a küzdelem, a párviadal, a győzelem vágya mindennél jobban foglalkoztatja. Ekkor sem válik meg hagyományos fegyvereitől és harcmodorától – miáltal ritka és drága látványosságul szolgál a műértő közönségnek. Az emberi társadalmakban egyetlen kaszt létezik, amely oly csábító és kívánatos egy kiszakadt khálnak, hogy fegyvereiről és harcmodoráról is lemondana érte: a Lovagoké. Több khál neveltette már fel a fiát emberekkel, lovagi eszmények szerint. Az ilyen khál már nem ragaszkodik az otthonról hozott hagyományokhoz, az őshaza vallásához – sokkal emberibb társainál. Lovagként él, és becsületben, lovagi erényekben megszégyeníti a legkülönb lovagokat is. Súlyos – külön a számára készített – vértet hord, s nehéz, gyakorta kétkezes fegyvereket forgat – egy kézzel. Ragadozó aurájának köszönhetően azonban csak a külön számára nevelt ló tűri meg a hátán.

A kalandozó hajlam a kiszakadt khálok körében jóval gyakoribb jelenség, mint az emberek között. Általában engedélyt kérnek és kapnak klánjuktól

(családjuktól) vagy uruktól, hogy kalandozni indulhassanak, ám ez esetben néhány év, évtized múltán visszavárják őket, hogy tapasztalataikkal urukat szolgálják.

Pszi-használat

A Pszit legfeljebb a Pyarroni-módszer Alapfokán képesek elsajátítani; ritka közöttük, aki eljut a Fejvadászok által használható Slan-diszciplínákig.

Mivel a khálok érzelmileg kiegyensúlyozatlanok, javarészt képtelenek a Pszi elsajátítására. Mint valamely uralkodó szolgálatában álló testőrt vagy elitkatonát, természetesen védeni kell őket a mágiával szemben, ezért nagy hatalmú Pszi-használók ruházzák fel őket statikus pajzsokkal. Asztrálisan fokozottan sebezhetőek, ezért a Pszit ismerő khálok elméje köré is gyakorta mások emelnek asztrális védelmet. Kalandozó csapatban erről a kalandozó társaknak illik gondoskodniuk, mert nincs veszedelmesebb az ellenség befolyása alá került khálnál.

A Pszi Alapfokát minden kiemelkedően kiegyensúlyozott (Min.: 13-as Asztrál) khál elsajátíthatja, a Mesterfokot azonban csak a Fejvadász képzésben vagy lovagi neveltetésben részesültek. Ezen kasztokba tartozó karakternál is csak akkor kerülhet erre sor, ha eléri a kaszt leírásában feltüntetett Tapasztalati Szintet, annál korábban soha, hiába is fordítana erre a Képzettség-pontjaiból.

Képességek

A khál karakter Képességei az alábbiak szerint változnak a kaszt szerint kidobott értékhez képest:

Erő +3, Állóképesség +2, Gyorsaság +2, Ügyesség +1, Egészség +3 Intelligencia -1, Asztrál -5

A khálok életkora fele, kétharmada az emberinek, azaz legfeljebb negyven-ötven esztendő.

A khálok különleges képességei

- kifinomult ösztöneiknek köszönhetően megérzik a rájuk leselkedő veszedelmet, bármily formában is nyilvánuljon az meg. A veszélyt azonban csak akkor fedezik fel, ha rájuk irányul, s annak mibenlétét, irányát ekkor sem képesek megállapítani. A veszély megérzésére 20% esélyük van, ami 40%-ra emelkedik, ha az életüket is fenyegeti.
- hallásuk és látásuk élessége kétszerese az emberének, szaglásuk az udvari orknál leírtakkal azonos.
- puszta mancsuk sebzése K6, TÉ-je és VÉ-je 20, Ké-je 10.
- minden khál képes két kézzel harcolni, két egykezes fegyverrel – ez körönként legkevesebb 2 támadást jelent.
- ordításával képes megvadítani az állatokat – ez alól csak a legjobban idomított csatalovak és egyéb harcra tanított állatok képeznek kivételt.
- vadászösztöneik és gyakorlatuk révén +30%-kal lopakodnak és rejtőzködnek, erejükből és testfelépítésükből következően +20%-ot kapnak Esésre, Mászásra és Ugrásra; kezük (mancsuk) alkalmatlansága miatt pedig -30%-ot Zárnyitásra és Zsebmetszésre. Ezek az értékek hozzáadódnak a kasztból fakadó alapértékekhez.
- ösztöneik révén Alapfokú jártassággal rendelkeznek Erdőjárásban, Vadászatban, Időjóslásban és Úszásban, valamint Mesterfokon Futnak. Az ősi hagyományok alapján felnevelt khál mindezeken felül Alapfokú jártassággal bír a Démonológiában is.
- asztrálisan erősen sebezhetőek: minden Asztrál varázslat (és diszciplína) +20-szal nagyobb erősséggel hat rájuk.

A khálok fegyverei

A khálok az őshazában egészen különös, a Démonikus Óbirodalom korából örökölt fegyvereket használnak. Ezekkel a tradicionális fegyverekkel még a kitaszított khálok is megtanulnak harcolni, de ők sokszor elsajátítják új hazájuk fegyvereinek forgatását is. A Harcművész kasztúak ellenben csak hagyományos fegyvereiket használják.

Ghon, a szarvkard:
Forgatásához általában mindkét kéz szükséges, de -20 TÉ-vel és VÉ-vel egy kézzel is használható. Egyesíti a kard és a pajzs előnyeit, de technikájának elsajátítása rengeteg időt igényel. Belharcban minden más fegyverrel szemben biztosítja a kezdeményezés jogát.

TÉ: 15 VÉ: 25 KÉ: 10 Sp: k6+3

Rakhar, a tőrkarom:
Egymás mellé erősített egyenes és görbe tőrpengéből áll. Szúrásra és tépésre egyaránt alkalmas, pengéi minden oldalon élezettek. Általában párosan használják.

TÉ: 12 VÉ: 6 KÉ: 8 Sp: k6

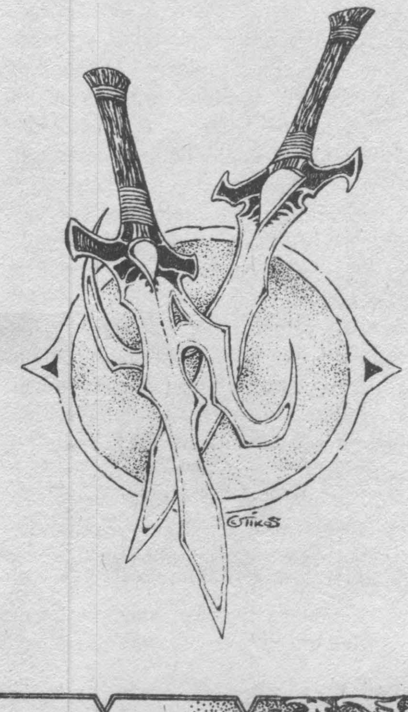
Khrga, egykezes szarvkard:
Két egykezes fegyverből álló készlet. Míg a ghont egy ellenfél ellen használják, ehhez több ellenfél esetén nyúlnak.

TÉ: 15 VÉ: 14 KÉ: 7 Sp: k6+1

Harak, acélbőr (khal vértezet):
Egy övszerű hasvértből, egy szegycsontig érő mell- és lapockavértből, egy-egy vállvértből és alkarvédőből álló fém vértezet. Ezen kívül a khálok nemigen hordanak más páncélt, ezt is csak csata előtt öltik magukra, tradicionális mozdulatokkal, ősi rítus kíséretében. SFÉ: 4 MGT: -1

A khál karakter

Játékos Karakter csak kitaszított khál lehet, hiszen az őshazában élők szokásaival egyetlen Játékos sem lehet tisztában – még a KM sem nagyon. Számtalan előnye mellett a khál karakter néhány óriási hátránnyal is rendelkezik, s ezek feledtetésére kizárólag a legtapasztaltabb Játékosok képesek – ezért a khál karaktert csak nekik ajánljuk.



WIER (VÉRIVÓ)

A wierek bizonyos szempontból nem tekinthetők külön fajnak: nincs külön társadalmuk, kultúrájuk – emberek közt, emberként élnek, igazi kilétüket titkolva. Másságukról születésük után eleinte semmi nem árulkodik, mindössze a már újszülöttkorban is tűhegyes szemfogak. Idővel sudár termetű, megejtően szép férfivá vagy nővé serdülnek; ismertetőjegyeik, a hegyes szemfogak sem különböznek immár annyira más emberekéitől, hogy árulóikká legyenek. A tényt, hogy a wierek a nagyhatalmú élőhalottak, a vámpírok „élő" rokonai, csupán az leplezheti le, hogy különös képességekkel áldotta és átkos szenvedéllyel verte meg őket sorsuk: olthatatlan vággyal szomjaznak a friss vérre. A vér ivása azonban nem elengedhetetlen szükségletük – éppúgy táplálkoznak és isznak, akár a többi ember –, csupán megrögzött szenvedélyük. Ha lemondanak, vagy lemondani kényszerülnek róla, időlegesen elveszítik különleges képességeiket, olyanná lesznek, mint bármely más közönséges halandó.

Mindezek dacára a vérivók nem minden esetben gonosz, Halál jellemű lények – bár a sors rájuk szabta szenvedély kétségtelenül efelé sodorja őket. Sokan közülük szembeszegülnek sorsukkal, s a hatalomról lemondva egyáltalán nem, vagy csak emberséges módon vesznek magukhoz vért: csak állatvért isznak, azt is szolidabb formában, serlegből, vagy edényekből.

A wier természete, gondolkodásmódja, viselkedése neveltetésétől függ, akárcsak a hétköznapi embereké. Először húsz esztendős kora közeledtével ébred fel benne az iszonyú wiervágy: a friss, meleg vér utáni szomj. Hiába állnak ellen az egyre őrjítőbb késztetésnek, a legtöbb vérivón idővel elhatalmasodik a vámpír-természet. Nem cél nélkül való vágy ez: az állatok vagy emberek még élő testéből kiszívott vér hordozta többlet-Életerő különleges képességekkel ruházza fel a wiereket, olyan hatalommal, melyhez hétköznapi ember csak évtizedes tanulás árán, vagy soha nem juthat.

Nem tudni, jellemükből fakad-e, vagy pedig hosszú életük és különleges képességeik természetes velejárója, hogy idővel – bármilyen mélyről is kezdjék életútjukat – vezető szerephez, magas méltósághoz jutnak az emberi társadalomban. Természetükhöz az uralkodás illik, a szolgasorsot nehezen viselik. Különös képességeik révén általában már ifjúkorban magasra jutnak.

Természetesen a vérivás minden épeszű halandóban borzadályt kelt, így az emberi és félemberi kultúrákban könyörtelenül, tűzzel-vassal irtják az efféle szenvedélyek rabjait. A leleplezõdött wier, legyen amúgy bármennyire jóindulatú teremtmény, nem számíthat a kegyelemre, egyedül a rang és a hatalom mentheti meg: a vagyon, a katonák serege.

Az állatok különösen érzékenyek a vérivók jelenlétére, szagukat megérezve nyugtalanná, sőt, agresszívvá válhatnak (40% eséllyel). Ha az állat első alkalommal „nem dobja meg" ezt a százalékot, többé képtelen lesz észlelni a wier nem emberi mivoltát. A Pszi Kyrmetódusának Aura Érzékelés diszciplínája és a papi mágia Átok Érzékelése azonnal leleplezi a vérivó szenvedélyt.

A wierekről keveset tud a világ. Tudós bölcsek áldoztak életükből esztendőket annak kiderítésére, ki és miért születik wiernek, s elsősorban hogyan – hiszen apjuk és anyjuk közönséges ember. Mágia, pontosabban a Lélekvándorlás mágia által megbolygatott törvényei hozzák létre e különös teremtményeket. Mondják, lelküket karmatikus súly terheli, valamely sötét cselekedet, amelyet előző életükben követtek el, önhibájukból vagy azon kívül. Wierként születnek újjá azok, akik előző életükben a hatalomvágy rabszolgái voltak, s akik másokat tettek vérszívó élőholttá gyalázatos szertartások által. A kísértésekkel teli és hatalommal kecsegtető élet kemény, de igazságos próbatétel számukra. Ám wierként térnek vissza azok is, akiket a sötét szertartások szakítottak ki a Lélekvándorlásból, vagy akiket mások gonoszsága avagy egy meggondolatlan, de már százszorosan megbánt tettük kárhoztatott sorsukra.



KASZTOK

A wier élőlény s nem élőhalott, mint lelki rokona, a vámpír. Valójában e két teremtmény között más rokonság és hasonlóság nem fedezhető fel, mint a közös szenvedély, a vérivás. A wier, szörnyű szenvedélyétől eltekintve, nem különbözik a közönséges emberektől – még akkor sem, ha halála után gyakorta vámpírrá válik is. Amúgy jellemétől, természetétől függ, miként viszonyul az övénél kétségtelenül nagyobb hatalmú élőhalottakhoz. Ha tobzódik borzalmas hatalmában, bizonyára irigységgel tekint a vámpírokra; hogy ellesse tudásukat, kifürkéssze a titkot, miként válhat halála után hozzájuk hasonlóvá, még a szolgálatukba is szegődik. Más a helyzet a szenvedélyét megtagadó wierrel, ő még az emberekénél is mélyebb, parttalan gyűlölettel néz lelki rokonaira, gyakorta saját balsorsának okozóját látja bennük – valljuk be, nem is alaptalanul.

A wier karakter származásától és neveltetésétől függően tulajdonképpen bármelyik kasztba tartozhat, bármelyik kaszt tudásanyagát elsajátíthatja. Kétségtelen, hogy leggyakrabban a különféle sötét papi és lovagrendeket, boszorkány és boszorkánymester szektákat, varázslóiskolákat részesíti előnyben – hatalomvágyának köszönhetően. A Fejvadászok, Gladiátorok és Tolvajok lemondástól terhes szolgasorsát nehezen viselné.

Egyes kasztok tudása nem elérhető a wierek számára, ami nem elsősorban a wier karaktereken, hanem sokkal inkább ezen kasztok tanítómesterein múlik. A Harc- és Kardművész mesterek, az „Élet" jellemet hirdető istenek papjai aligha fogadnának maguk közé egy vérivó szörnyszülöttet.

KASZTOK:

Kaszt	
Harcos	I
Fejvadász	I*
Lovag	I
Gladiátor	N
Tolvaj	I*
Bárd	N
Pap	I*
Paplovag	I*
Szerzetes	N
Harcművész	N
Kardművész	N
Nomád sámán	I
Boszorkány	I
Boszorkánymester	I
Tűzvarázsló	N
Varázsló	I*

* Kizárólag a KM engedélyével.

Csak Halál jellemű istenek Papjai, Paplovagjai lehetnek vérivók, mint ahogyan egyes varázslóiskolák is elzárkóznak a lelki torzszülöttek tanításától.

Az „Élet" jellemű wier valóságos ritkaság; az ilyen karakter akár még a „jó" vallások Papja, Paplovagja is lehet. A lelki kettősség, a kínzó vérszomj, s vele szemben a visszatartó erkölcsök páratlanul érdekes szerepjátékra adnak módot. Az efféle wiert kizárólag az igazi szerepjátékot előnyben részesítő Játékosoknak ajánljuk – figyelemmel a mindkét oldalról megszorításokkal sújtott karakter okozta nehézségekre. Ha az ilyen karakter hódol szenvedélyének, elveszíti istene jóindulatát (és varázslatait), ha elzárkózik attól, különleges wier képességeiről mond le, s szüntelen szenvedés jut osztályrészéül.

PSZI-HASZNÁLAT

A wierek, mint közönséges halandók, bármelyik Pszi-iskolát elsajátíthatják. Mivel azonban Harcművésszé nem lehetnek, a Slan-pszit teljes formájában mégsem tanulhatják meg.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A wierek egyetlen állandóan fennálló különleges képessége, hogy semmiféle vér-mágiának és vérrel kapcsolatos varázslatnak nem eshetnek áldozataiul. Az ilyen varázslat a vérivón létre sem jön. Ugyanakkor az éppen aktív vérmágiát 20 méteres körzetben megérzi, akár leplezett, akár nem.

A wierek összes többi képessége időleges, azaz csak akkor rendelkeznek velük, ha rendszeresen hódolnak vérivó szenvedélyüknek. Amikor ezt elmulasztják, képességeiket időlegesen elveszítik.

A vérivók látszólag közönséges emberekként is élhetik életüket, azonban lelkük mélyén mégis ott lappang a vér utáni szomj. Sokan a leleplezéstől való félelmükben vagy saját állati természetüktől elborzadva választják az emberibb, ámde gyötrelmesebb utat, s csak mértékkel hódolnak szenvedélyüknek. Ők csak a legvégső esetben élnek vérivással, s jószerével csak állatok vérét fogyasztják serlegekből, ivókupákból. Mások szinte tobzódnak a szenvedélyük nyújtotta előnyökben, s szó szerint az utolsó cseppig kiélvezik sötét hatalmukat.

Az alábbi képességekhez elegendő állatvért fogyasztani kupából, serlegből, egyéb edényből. Pontos mennyiségi megkötés nincs, de szomjukat maradéktalanul vérrel kell oltaniuk – naponta egy kisebb pohárnyi vér semmiképp nem elegendő.

KÉPESSÉGEK

A wier karakter Képességei az alábbiak szerint változnak a kaszt szerint kidobott értékhez képest:

Intelligencia +1, Szépség +1

Ha egy wier egy teljes napon át nem fogyaszt vért, arca elkínzottá válik (Szépsége 1-gyel csökken), gondolatai minduntalan visszatévednek szenvedélyére, amelynek elmulasztott hódolni (Intelligenciája is 1-gyel csökken). Gyötrelme napról napra fokozódik, mind ingerültebbé válik (Asztrálja naponta 1 ponttal csökken, maximum 5-tel). Öt nap után már erős fizikai fájdalmat okoz neki különleges táplálékának hiánya, Képességei lecsökkennek, ingerlékennyé, levertté válik (*Első Törvénykönyv* 381.old.: a Kábulat módosítói érvényesek rá). Ilyenkor a vér szaga vagy egy nyílt, vérző seb látványa könnyen az őrületbe kergetheti: ha elvéti Akaraterő- és Asztrál-próbáját, ráveti magát a „táplálékra". Saját és más vérivók testnedvei nem oltják a szomját, sőt, attól undorodik, miként a beteg emberek vérétől vagy az alvadt vértől is. Utóbbiakat az első korty során megérzi, s ha tovább fogyaszt belőlük, maga is megbetegszik. (A Mesterfokú alkimisták ismernek egy költséges eljárást, melynek segítségével az élőlények testnedvei lepecsételt amforákban huzamosabb ideig friss állapotban tárolhatók, alvadás nélkül.) A nem egyenesen élőlényből kiszipolyozott vér nem jelent Életerőt – azt sem sebeinek gyógyítására, sem varázserejének fokozására nem fordíthatja a vérivó.

Rendszeres vérivással (naponta minimum egy serlegnyi állati vagy emberi vér felhajtásával), a wier a következő tulajdonságok birtokába jut:

- Infralátás, 30m távolságig.
- Hallása és szaglása az emberinek a kétszeresére nő.
- Azon a napon, melyen embervért vesz magához, nem öregszik.

Minden wier képes az Élet Csókjának (lásd. Boszorkánymágia) alkalmazására, vérszívás formájában. Maximum annyi Ép kiszipolyozására képes, ahánnyal áldozata rendelkezik. Ebből

az Ép-mennyiségből gyógyíthatja saját (Ép) sebeit – azok heg nélkül beforrnak –, vagy pedig életerőt raktározhat el különleges varázshatalmának gyakorlásához. A wier rendelkezik ugyanis egy különleges, mágikus szervvel, amely a vérként kiszipolyozott életerőt varázserővé alakítja. Ez maximum annyi életerő (Ép) elraktározására képes, amennyi a wier Egészségének 10 feletti része. (Példa: Egy 14-es Egészséggel rendelkező wier egyszerre legfeljebb 4 Ép-t képes elraktározni és varázserejének gyakorlására használni. Újbóli vérivással sem képes 4-nél több Ép-t összegyűjteni, ám az időközben elhasználtakat természetesen pótolhatja.)

Az összegyűjtött életerőből a wier az alábbi, a Boszorkánymágiára hasonlító varázslatokat hozhatja létre:

Életerő	Varázserő
1 Ép	Árnyak
1 Ép	Elkoppintás (a Tűzgyújtás fordítottja, a gyertyák kialszanak)
1 Ép	Rettegés
2 Ép	Bűbáj az azonos, avagy Szerelemvarázs az ellentétes neműekre.
3 Ép	Parancs
3 Ép	Felejtés Csókja
4 Ép	Halál Csókja

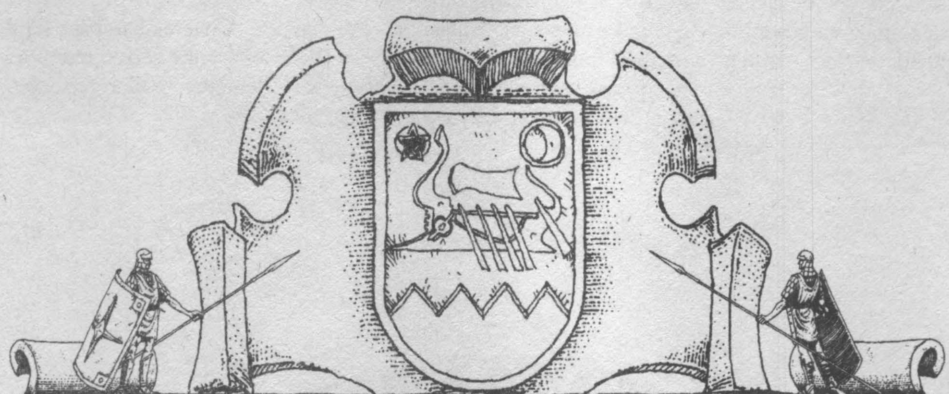
A varázslatok 5 E erősséggel jönnek létre, és semmiképpen nem erősíthetők. Egyéb jellemzőikben az azonos boszorkányvarázslatokra hasonlítanak: a szint a wier Tapasztalati Szintjével egyezik, míg a varázslási idő minden esetben mindössze 1 szegmens. A Bűbáj avagy Szerelemvarázs, a Rettegés és a Parancs alkalmazásához a wiernek elegendő rápillantania áldozatára, ám a hatás csak akkor jön létre, ha az óvatlanul egyenest a vérivó szemébe néz.

A wier 1 Ép elraktározott életerő feláldozásával 1 napra mellékhatás nélkül elfojthatja a vér utáni szomját. Ezen napon nem sújtják Képesség-csökkenések és különleges képességeit is használhatja, ám, ha nem iszik embervért, természetes módon öregszik.

Ha súlyosan megsebesül, de nem talál a környezetében alkalmas áldozatot, akinek vérét kiszívva magát gyógyíthatná, a wier az elraktározott Életerőből is fordíthat a gyògyulásra. Természetesen saját vére sem erre, sem más képességeinek használatára nem alkalmas.

A wierek harapása k3 Fp sebet okoz, és – más vérivó teremtményekével ellentétben – nem fertőző.





Kasztok

A DZSAD PAPOK

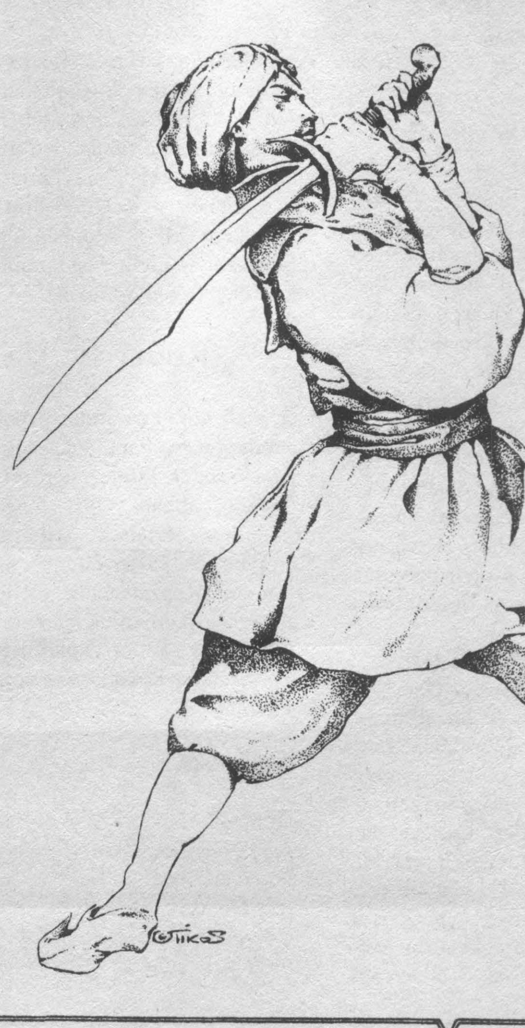
A dzsad vallás három istent és számtalan irányzatot ismer. Az irányzatokat az istenek akaratát értelmező szent emberek, a próféták alapítják; a Papok az ő tanításaikat követik. Minden dzsad Pap férfi – eleve: a dzsadok úgy tartják, akitől az istenek sokat várnak, azt nem teremtik nőnek – és valamelyik irányzathoz tartozik többségében ahhoz, amelyiket temploma, elöljárói előírnak számára. A legtöbb Pappal és hívővel a legelsőként ismert próféta, Fahyad által alapított vallás, a Hagyományos Út rendelkezik. A továbbiakban ezt tekintjük irányadónak.

Fahyad szerint senki nem tanulhat eleve Papnak, mert a biztos hit és a bölcsesség megszerzéséhez hosszú évtizedekre van szükség. Az a Pap soha nem lehet biztos a hitében, ki nem maga talál rá, hanem eleve a feltétlen hitre nevelik. Ezért – legalább felnőtt kora kezdetéig – nem-egyházas életet kell élnie, s csak aztán dönthet a papi hivatás mellett. Ennek értelmében 25 esztendős kora előtt a Hagyományos Út senkit nem szentel Pappá, sőt nem is tanít papi tudományokra. Az ilyen személy nem végezhet semmilyen munkát a templomokban vagy Papok szolgálatában. Igaz, Pap csak abból válhat, aki istenéért képes eldobni a múltját: vagyonát, addigi eredményeit, a világi élet hívságait. Csak az ilyen ember lesz képes hűen szolgálni istenét és híveit. Dzsah legkiválóbb Papjai polgárokból, Doldzsah Papjai Tolvajokból, Galradzsáé pedig egykori kalandorokból és utazó kereskedőkből lehetnek.

A Pappá csak az válhat, aki talál magának olyan Papot, aki a jelölt tanítását nem érzi elfecsérelt időnek. A tanítvány ekkor köteles lemondani javairól – családja vagy a templom javára – felhagyni addigi életével, vállalni az önkéntes szegénységet, s szolgálni, követni tanítómesterét. Egy Pap egyszerre egyetlen tanítványt fogadhat, de a harmadik év után felveheti a következő újoncot. A képzés – mester és tanítvány képességeitől függően – általában öt esztendeig tart. Ezalatt mester és tanítvány – különösen Galradzsa szolgálatában – nem egyszer hosszabb utakat tesznek a Taba el Ibarában vagy még azon is túl – tapasztalatszerzés végett. A tanulmányok befejeztével az isten valamely főpapja rövid vizsgáztatás után Pappá szenteli a jelöltet.

DZSAH-PAP

Más néven Dzsah-khabar. Letelepedve él, nagy valószínűséggel egyetlen templomban szolgálva le egész életét. Dzsah Papjai ritkán jutnak el magas Tapasztalati Szintre; a Lélek és az Élet szféráját uralják. Harcértékük nem haladja meg egy egyszerű polgárét, ahogyan Életerejük és Fájdalomtűrésük sem. Ellenben felettébb műveltek és számtalan Képzettségben járatosak. Kalandozásra alkalmatlan, unalmas Pap-kaszt – csak NJK-k tartoznak ide, ők is ritkán.



Doldzsah-pap

Avagy Doldzsah-khabar. Sok köztük a többkasztú, átvedlett Tolvaj és Katona. Mint Pap nemigen szoktak magas Tapasztalati Szintre eljutni, annál veszedelmesebbek azonban régi hivatásukban. Nem ritka közöttük a 10. szintű Tolvaj vagy Harcos sem. A katona-papok gyakran együtt laknak és harcolnak a seregekkel, olykor veszedelmesebbek a legtapasztaltabb veteránoknál is. Szavuk majd' annyit ér, mint a fővezéreké.

A Tolvajokból lett Papok a tolvajklánok megbecsült tagjai. Papi fogadalmuk értelmében felhagynak a puszta haszonszerzésre irányuló tolvajlással, s kizárólag templomuk érdekében folyamodnak olykor régi hivatásuk gyakorlásához. Tolvaj múltjuk elengedhetetlen, mert a Tolvajok társadalma nem ismeri a kívülállók tiszteletét; ráadásul Tolvajt csak másik Tolvaj érthet meg. Ugyanakkor Doldzsah Papjait a nagyvilág is becsüli, így a tolvajok istenének templomai sikeresen közbenjárhatnak a lefülelt hívek érdekében.

Mindent egybevetve a Doldzsah-pap közkedvelt NJK-kaszt, de Játékos Karakternek nem alkalmas (az esetenkénti kivétel megengedhető).

Galradzsa-pap

Galradzsa Papjait két fő csoportra oszthatjuk. Az elsőt azok alkotják, kik valamelyik templom szolgálatában, letelepedve élnek. Közülük kerülnek ki a dzsad vallási élet vezetői, az uralkodók kasztjának Papjai, s azon templomok, útiszentélyek „személyzete", ahová az elutazók áldásért vagy jóslásért folyamodnak. (Megjegyzendő: mindhárom dzsad isten Papjainak e két tevékenység a fő feladata). A Hagyományos Út értelmében Galradzsa-pap csak uralkodó kasztból származókból, illetve utazókból válhat. Jelen csoportból származó Galradzsa-pap is legtöbbször NJK lehet.

A második csoportba tartoznak a vándor-papok, más néven a Dervisek. Ők sosem telepednek le huzamosabb ideig – legfeljebb öregkorukban. Legtöbbjük egyetlen templomhoz sem tartozik, csak valamelyik irányzathoz. Életük során hihetetlen távolságokat járnak be, eljutnak a Taba el Ibarán túlra is. Közülük került ki a legtöbb próféta. Jártasak a harcban – hiszen az utak a sivatagban a legkevésbé sem biztonságosak – szívósak, s talán csak Arel Papjai tudnak többet a természetről, mint ők. Keresik a veszélyt és az embertelen megpróbáltatásokat – számukra mindez már-már kábítószer – mert úgy tartják: a szenvedés nemesíti a lelket. Kétségtelen, hogy idővel Ynev legbölcsebb emberei válnak belőlük.

Alapvetően jólelkű emberek, szívesen segítenek másokon, de a természetellenes dolgok, cselekedetek, az igazságtalanság meglepő kegyetlenséget váltanak ki belőlük. A legveszedelmesebb feladatra is kaphatóak – amennyiben világnézetükkel egyezik – pénzt csak annyit tartanak maguknál, amennyire feltétlenül szükségük van – ez általában nem több néhány aranynál. Talán éppen ezzel vívták ki alapvetően anyagias népük tiszteletét.

Vándor-pap bármelyik dzsadból lehet, ha élete első 25 esztendejének javát utazással töltötte. Ha nem, az sem áthághatatlan akadály, hiszen a rákövetkező 5 évet mentora mellett amúgy is szüntelen vándorlással tölti majd. Ezalatt a papi hivatáson túl kitanul mindent, amire egy világjárónak szüksége lehet.

Harcérték, Életerő és Fájdalomtűrés

A vándor-papok Harcértéke és Életereje nem tér el a Papoknál általánosan leírtaktól. Az útjuk során átélt megpróbáltatásoknak köszönhetően az Fp-jük ellenben jóval több, annyi mint a Harcművészeknek, akik K6+5 Fp-t kapnak szintenként. Mivel azonban többségük többkasztú, jó ideig még korábbi kasztjuk értékei érvényesülnek.

Képzettségek

Utazásaik során a vándor-papok számtalan dolgot megtanulnak, még ha nem is törekszenek kifejezetten erre. Igazi erősségük abban rejlik, hogy szinte mindenhez értenek valamennyire. Könnyen és észrevétlenül tanulnak, ezért sok Képzettségük mellett még Képzettség-pontjaik is maradnak.

Galradzsa vándor-Papjai 1. Tapasztalati szinten a következő Képzettségeket kapják:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
4 Fegyverhasználat	Af
Fegyverdobás	Af
Írás/Olvasás	Af
6 Nyelvismeret	Af 4 3 3 2 1 1
Időjóslás	Af
Térképészet	Mf
Legendaismeret	Af
Történelemismeret	Af
Vallásismeret	Mf
Herbalizmus	Af
Sebgyógyítás	Af
Pszi	Mf
Nyomolvasás	Af
Lovaglás (tevén is)	Af
Éneklés/Zenélés	Af
Futás	Af

Persze könnyen lehetséges, hogy ezek közül némelyikkel – akár magasabb fokon is – korábbi kasztja miatt már eleve bírt. Ahogyan ugyanez igaz lehet a további szinteken szerzett Képzettségekre is.

Ezek a következőek:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Időjóslás	Mf
4.	Legendaismeret	Mf
4.	Lovaglás	Mf
5.	Történelemismeret	Mf
5.	Sebgyógyítás	MF
6.	Futás	Mf

Mindezeken túl a vándor-pap Kp-alapja és szintenként kapott Képzettség-pontjainak száma megegyezik a Pap kasztnál általánosan leírtakkal. Nyelvismeret Képzettségükre minden szinten kapnak további egy Képzettség-pontot, melyből tetszőlegesen tanulhatnak új nyelvet, vagy fordíthatják már meglévő nyelvtudásuk tökéletesítésére.

Tapasztalati Szint

Mint a Pap általában.

Különleges képességek

Galradzsa vándor-Papjai a papi mágia Élet, Lélek és Természet szféráját uralják.

Fegyvertár

A vándor-papok elsősorban a tőrt, botot és a handzsárt részesítik előnyben. Íjjal nemigen bánnak, és vértet, páncélt soha nem hordanak, ezt a sivatagi utazások, a mindenhova beférkőző homok és a forróság lehetetlenné teszik. Ha eleve harcba, csatába indulnak, igénytelensége miatt a keménybőr sisakot és mellvértet választják.

Nomád sámán

A Sámán a Déli Sztyeppék jellemző alakja, a nomád törzsi szerveződésben elsősorban a pap szerepét tölti be, bár ezzel nem merül ki sem tudománya, sem tevékenységi köre. Legalább ennyire tekinthető boszorkánymesternek vagy akár egyszerű vajákosnak is. Nem mindig szembetűnő, de elsődleges feladata mégis a gyógyítás – ezt minden Sámán vitathatatlanul magas szinten műveli. Ezen túl vezeti a rituális szertartásokat, ami a nomád hitvilág bonyolultságából (lásd Szellemhit) eredően mindennapos és szerteágazó tevékenység. Füstös jurtájának homályában titkok lappanganak, balzsamok és mérgek kerülnek ki ráncos kezei alól.

A Sámánok kulcsszerepe a nomád törzs hétköznapi életében megkérdőjelezhetetlen. Magas posztot töltenek be a társadalmi ranglétrán, lakóhelyük tabu az egyszerű Harcosok számára. Méltóság tekintetében egyedül a nemzetség- vagy a törzsfő áll felettük – a kisebb társadalmi csoportosulásoknak már nincs külön Sámánja –, de még ő is meggondolja, miként bánjon a rémítő, „szent" emberrel. A törzsi tanácsban nem születik fontos döntés a Sámán jóváhagyása nélkül.

A Sámánokról sok tévhit kering a világban, ezeket a meséket leginkább riasztó külsejük és rideg viselkedésük ihleti. Varázslásuk megkérdőjelezhetetlen példája a tapasztalati úton kiismert felhasználói mágiának.

A törzsben betöltött szerepe és pozíciója miatt Kalandozó általában nemigen kerül ki a Sámánok közül, ámbár rendhagyó esetek előfordulnak. Igazi Sámán – főként már idősebb korban – aligha indul világot látni. Egyes törzseknél azonban a beavatáson már átesett jelöltnek el kell hagynia törzsét, hogy végső próbatételként hosszú vándorúttal bizonyítsa rátermettségét. Emellett jellemző, hogy a törzs Sámánmestere több tanítványt is kitanít, és mivel a törzs legtöbb 2-3 Sámánt tud ellátni – élelemmel és munkával –, a többieket a törzs elüldözi. Ezek az ifjak vagy találnak másik törzset, ahol szolgálataikra igényt tartanak, s ahová befogadják őket, vagy pedig vándor életmódra adják fejüket. Közülük néhányan a Sztyeppén túlra is eljutnak – belőlük válhat igazi Kalandozó.

Jellemüket tekintve a Sámánok sokfélék lehetnek. Leginkább önközpontú, a maguk boldogulását kereső emberek, kiket semmilyen eszköz nem riaszt vissza, gyakorta még a törzset is felhasználják saját céljaik érdekében. Mégis akadnak köztük – habár ritkák, akár a fehér holló – a törzs (nemzetség) érdekeit és igényeit maradéktalanul szolgáló egyének is. A játék nyelvére lefordítva ez annyit tesz, hogy sötét eredetű mágiájuk és szertartásaik miatt az Élet jellem számukra nem megengedett, de a többi hármat szabadon ötvözhetik.

Sámán kasztú eredetileg csak nomád születésű karakter lehet, aki a Déli Sztyeppén nőtt fel és nevelkedett. Mivel azonban az évezredek során több Sámán is elhagyta az Őshazát, sőt néhol egész nemzetségek telepedtek le, a M.A.G.U.S. jelenében már Ynev majd minden táján elképzelhető titkos, a Szellemhitet követő, sámánista szekta. Ezen szektákban bármelyik nép fia kitanulhatja az ősi sámánmágiát, bár ez esetben – kötelezően – a Szellemhitet vallja vallásának, azaz csak a sötét, ártó erőkben, a démonokban hisz, az istenekben nem. Bizonyos helyeken a gonosz istenekkel (Ranagol, Tharr, Orwella) behelyettesíthető Zherlig Démonkán személye, s ekként ezen istenek behonosíthatóak a Szellemhitbe. Ennek remek példája található Kránban.

Ynev más tájain, ahol jó – vagy az idegen vallásokkal szemben kevésbé elnéző – isteneket hisznek, a sámánista szektákat üldözik, azok csak titokban folytathatják sötét praktikáikat. Ilyen rejtőző közösségekre elsősorban a Pyarroni Államközösségben és Shadonban lelhet a Kalandozó. Természetesen ezen szekták tagjai és vezetői javarészt nomádok, ill. nomád vérrel büszkélkedő félvérek, de elméletileg bármilyen emberi nép fia megtalálható soraikban. Nagy ritkán még más fajok képviselői is felfedezhetőek közöttük, habár ez a karakter élettörténetének megalkotásakor jelentős indoklásra szorul.

Sámán kasztú karakter a következő fajból kerülhet ki:

- Ember (nomád és előtörténettől függően más nép sarja)
- Wier
- Udvari ork *

* A fajba tartozó lények csak nagyon ritkán tartoznak a Sámán kasztba, a KM dönti el, lehetséges-e a Játékos kívánsága.

Sámán – Karakteralkotás I. táblázat

Képességek

Erő	3k6 *(2x)*
Állóképesség	2k6+6 *(2x)*
Gyorsaság	3k6 *(2x)*
Ügyesség	3k6 *(2x)*
Egészség	k10+6
Szépség	3k6
Intelligencia	2k6+6
Akaraterő	k6+12+*kf*
Asztrál	k10+8+*kf*

Sámán – Karakteralkotás II. táblázat

KÉ	4
TÉ	15
VÉ	70
CÉ	0
HM/Szint	5 (1)
Kp alap	3
Kp/Szint	4
Ép alap	4
Fp alap	6
Fp/Szint	k6+2

Harcérték

A Varázslókhoz hasonlóan a Sámánok Harcértéke is gyenge. Mágiájuk gyakorlása sok időt igényel, mivel varázslataik megkövetelik a szellemek világával való hosszas és rendszeres kapcsolattartást. A Sámánok nem is értékelik sokra a harci tudományokat, ezt mutatják alapértékeik és későbbi HM-jük is. KÉ-alapjuk 4, TÉ-alapjuk 15, VÉ-alapjuk 70, CÉ-alapjuk pedig 0. Ezen kívül minden Tapasztalati szinten 5 Harcérték módosítót oszthatnak szét úgy, hogy TÉ-jük és VÉ-jük növelésére kötelesek szintenként 1-1 pontot fordítani.

Életerő és fájdalomtűrés

A Varázshasználó főkasztban a Sámán rendelkezik a legjobb Életerő és Fájdalomtűrés értékekkel. A Szellemvilággal való kapcsolat fenntartásához természetes módszereket is igénybe vesznek – böjtölés, jeges vízbe merülés, futás és egyéb önkínzás – melyek által elérik az Eksztázis állapotát. Ezen gyakorlatok során a Sámán teste és lelke óhatatlanul is megedződik, mert aki a megpróbálta-

tásoknak nem tud ellenállni, még beavatása előtt megőrül vagy, rosszabb esetben, meghal. Ez a gyémánttá csiszolt keménység mutatkozik meg a sámán karakter pontértékeiben. Ép-alapja 4 (ehhez jön Egészsége 10 feletti része), Fp-alapja 6, amihez (Állóképessége és Akaratereje 10 feletti részén túl) Tapasztalati szintenként K6+2 járul.

Képzettségek

A Sámán már első Tapasztalati szinten sok Képzettséggel bír. A Szellemvarázs időigényes rituálékkal, fohászokkal, Eksztázissal terhes, ezek folyamatos gyakorlása és az egyéb kiegészítő elfoglaltságok kitöltik a mindennapjait. Ennek következtében Kp-alapja csak 3, és minden TSz-en további 4 Kp-t kap mindössze.

A Sámán egyes Képzettségei speciálisak, ami annyit tesz, hogy szigorúan csak a saját vallására, országára, vidékére vonatkoznak. Például Mesterfokú Vallásismerettel csak és kizárólag saját vallását ismeri tökéletesen, más vallásokról még csak hallomásból sem tud – erről a karakter civilizálatlanságának és lakóhelye elszigeteltségének ismeretében a KM határoz. Az idegen vallásokról a Sámán csak kalandozás és persze befektetett Kp-k révén szerezhet ismereteket. Ugyan ez vonatkozik mindazon Képzettségekre, melyeknél ez (saját) fel van tüntetve.

A Sámán karakter 1. Tapasztalati Szinten a következő Képzettségeket kapja:

Képzettség	Fok/%
1 fegyverhasználat	*Af*
Lovaglás	*Af*
Herbalizmus	*Mf*
Időjóslás	*Af*
Sebgyógyítás	*Mf*
Méregkeverés/semlegesítés	*Af*
Vadászat/Halászat	*Af*
Erdőjárás (sztyeppére is vonatkozik)	*Af*
Éneklés/Zenélés	*Af*
Vallásismeret (saját)	*Mf*
Legendaismeret (saját)	*Af*
Kínzás elviselése	*Mf*
Jóslás	8% *

* A Sámán minden Tapasztalati Szinten kap 8%-ot jóslás Képzettségéhez (lásd még Szellemvarázs – Jóslás varázslat).

A Sámán a további szinteken a következő Képzettségekben részesül:

TSz	Képzettség	fok/%
2	Hangutánzás	*Af*
3	Időjóslás	*Mf*
4	Legendaismeret (saját)	*Mf*
5	Asztrológia	*Af*
5	Történelemismeret (saját)	*Af*
5	Méregkeverés/semlegesítés	*Mf*
6	Demonológia	*Af*
7	Hangutánzás	*Mf*
9	Demonológia	*Mf*

Különleges képességek

A Sámánok elsődleges különleges képessége a Sámánmágia (Szellemvarázs) használata. A Sámán karakter max. Mana-pontja 1. Tapasztalati Szinten 7. Ez minden további szinten az Akaratereje 10 feletti részével növekszik.

A következő misztikus tulajdonság csak az emberi nem képviselőire nézve különleges. A nomád Sámánok mágiájuknak, életmódjuknak, szokásaiknak köszönhetően meglepően hosszú életet élnek le – életkorukat a félelfekéhez hasonlatosan kell kiszámolni. Ezen tulajdonságukért az egyszerű nomádok félik őket, viszont éppen ezért kérik ki tanácsukat a törzs- és nemzetségfők, s megbecsült tagjai a törzsi tanácsnak.

Ezek mellett a Sámán megérzi a közelében (20 méter) tartózkodó különösen intelligens, lelkileg erős, higgadt személyeket! Ez a játék nyelvére lefordítva azt jelenti, hogy 20 méter sugarú körzetben megérzi, ha valaki 16 vagy annál magasabb Intelligencia, Akaraterő, Asztrál Képességgel rendelkezik. A Képességeket számszerűen nem tudja meghatározni, de ha többen veszik körbe, képes a tömegből kiválasztani azokat, akik felkeltették figyelmét.

A Sámánok Mágiaellenállása az évezredek, és az örökölt mágiatechnikák folyamán sajátságosan alakult. 1. szinten asztrális Tudatalatti Mágiaellenállásuk megegyezik az Asztráljukkal, mentális Tudatalatti Mágiaellenállásuk pedig Akaraterejükkel (és nem ezek 10 feletti részével). Természetesen az *Első Törvénykönyv* Pszi fejezetében leírtak szerint, ezeket soha semmilyen módon sem lehet lebontani vagy rombolni. Mivel Pszit soha nem tanulnak, ezért Statikus és Dinamikus pajzsuk nem épülhet fel, de a Névadás (lásd Szellemvarázs – Névadás) szertartása titokzatos asztrális és mentális védelemmel ruházza fel őket, mely Tapasztalati Szintenként (már 1. szinten is) 5-tel növeli Mágiaellenállásukat. Ezt egyes Sámánok a védőszellemek egyik megnyilvánulásának vélik.

A Pszi Pyarroni-módszerét a Sámánok (és más nomádok) Képzettségpontokért elsajátíthatják, de amint felépítik első dinamikus vagy statikus pajzsukat, az igaz név nyújtotta asztrális és mentális védelmet nyomban és végérvényesen elveszítik. A Sámánok szerint ezen pajzsok elriasztják az ősi védőszellemeket; a jelenség igazi okáról még Pyarron teológia és mágia bölcselői is csak találgatnak.

Tapasztalati Szint (TSz)

A Sámánok tudománya igen sokoldalú, ennek megfelelően gyakorlása és továbbfejlesztése sok időt és nem utolsó sorban energiát igényel. Ennek következtében a Sámánok nehezen lépnek Tapasztalati Szintet, ami főként az 5. TSz elérése után mutatkozik meg.

Tapasztalati pont	Tapasztalati Szint
0 – 165	1
166 – 340	2
341 – 690	3
691 – 1450	4
1451 – 3500	5
3501 – 7650	6
7651 – 13800	7
13801 – 27000	8
27001 – 50000	9
50001 – 97500	10
97501 – 147000	11
147001 – 192000	12

Minden további szinthez +50000 Tp szükséges.

A sámán fegyvertára

A Sámánon testük védelmét legtöbb esetben mágiával biztosítják – lásd Állatszellem-szimpátia. Ha rászorulnak általában bottal harcolnak – bár az ilyesmi ritka látvány –; a sámánbot, a Varázslóétól eltérően, rövid botnak felel meg. Másik kedvelt fegyverük a tőr, amelyet szinte minden esetben mérgeznek – legtöbbször kínt, görcsöt, vagy halált okozó mérgekkel. Semmilyen vértet nem tűrnek meg magukon, de sajátos öltözékük ad némi védelmet (SFÉ:2, MGT:-2) – erről részletesebben a Szellemvarázsnál, a Sámán ruházata részben esik szó.

Mint a fentiekből kiviláglik, a Sámánokra nem jellemző a fegyverhasználat, egyes – hihetetlennek hangzó – elbeszélések *mégis említést* tesznek sámánokról, akik az ősi nomád fegyverrel, az ostorral fogadták a rájuk rontó támadókat.

SZERZETES

A Szerzetesek a tökéletességet keresik, a belső harmóniát, a teljességet. E tekintetben hasonlítanak a Harcművészekhez – ám ők nem gyakorolnak harcművészeteket, hanem a meditációkon, az elmélkedésen keresztül igyekszenek eljutni céljukhoz. Mivel isten maga a tökéletesség – vagy legalábbis sokkal tökéletesebb, mint az ynevi halandók – hozzá igyekeznek hasonlatossá válni. Úgy vélik, ha megértik istent, elérik a tökéletességet is.

Igénytelenül, önmegtartóztatásban élnek, a rendszeres meditációk révén tökéletes uralomra tesznek szert lelkük és testük felett, s ennek következményeként hihetetlen mértékben válnak ellenállóvá a külső hatásokkal szemben. A szüntelen szellemi gyakorlatozás, a lelküket betöltő harmónia által asztrálisan és mentálisan szinte kikezdhetetlenek, jóval nehezebb kívülről befolyásolni őket. Óriási belső erőket képesek mozgósítani önmagukban, de nem törekszenek hatalomra a környező világ dolgai felett. Saját lényük – testük és lelkük – az a mikrokozmosz, melyet uralni vágynak... miként az istenek uralják a Világegyetemet. Mágiájuk és meditációik középpontjában is saját lényük áll: a felidézett mágikus és misztikus hatások által önmagukra hatnak, képességeik javítása révén érik el a kívánt eredményt. Ha mégis változtatni kívánnak a környező világ dolgain, erre is önmagukon keresztül törekszenek: nem a világot változtatják meg, hanem önmagukat teszi képessé a változtatásra vagy a változásra. Felfokozott testi és lelki képességeikkel elképzelhetetlennek látszó cselekedetekre képesek, a lényüket körüllengő harmónia révén pedig a legapróbb rendellenességekre is felfigyelnek, ami különleges és éles érzékekkel ajándékozza meg őket. Mindezekből kitűnik, hogy a mágiában és egyéb különleges képességeikben főként a védelem és az érzékelés terén érnek el jelentős eredményeket – jelentősebbet, mint bármely más kaszt képviselői.

Kasztjuk besorolása és vallásos indíttatásuk ellenére a Szerzetesek igazából nem Papok. Céljaikban – és képességükben, mellyel felfokozzák belső erejüket – a Harcművészekre, egyes mágikus módszereikben a Varázslókra emlékeztetnek. Elsődleges feladatuknak nem istenük szolgálatát, a térítést vagy a hívek lelki irányítását tekintik, hanem önmaguk tökéletesebbé tételét, és istenük megértését. Soha nem töltenek be vezető szerepet vallásuk egyházában, külön rendekbe tömörülnek. Kizárólag szellemi dolgok foglalkoztatják őket, a világi hatalom és érvényesülés nem; nem törődnek a pénzzel, a javak harácsolásával, ellenben mindent megadnak azon dolgokért, melyek közelebb vihetik őket céljukhoz: istenhez. Yneven számtalan szerzetesrend létezik – habár nem minden vallásnak akadnak szerzetesei, más kultuszok tucatnyi renddel is büszkélkedhetnek.

A Szerzetesek Ynev-szerte elzárkózó, félrehúzódó életet élnek, rendházaikba idegent nem szívesen engednek be. A világ ellenben nem ilyen közömbös velük szemben: a Szerzetesek a saját kárukon tanultak meg védekezni a rablók, kalandorok, rosszakarók ellen. A fegyverforgatást szükséges rossznak fogják fel, mely életben maradásuk záloga; ekként is tekintik: egyetlen, általában egyszerű fegyver használatát sajátítják el, abban idővel irigylésre méltó gyakorlatra tesznek szert, miközben a legtöbbjük más fegyvert egész életében nem vesz a kezébe. Harci Képzettségüknek hosszú zarándokútjaikon is hasznát veszik. Mivel a tapasztalatszerzést az élet egyik legfontosabb céljának tartják, rendszeresen elhagyják rendházaikat, hogy megismerjék a világot, ellátogassanak bizonyos fontos vagy érdekes helyekre, megismerkedjenek figyelemre méltó emberekkel, eszmékkel.

Soraikban olykor kalandozó hajlamú „testvérek" is előfordulnak, akik alig-alig térnek meg rendházukba, életük jelentős részét úton, tapasztalatszerzéssel és elmélkedéssel töltik. Rendjükben nagy becsben tartják őket, széles körű ismereteiket és harci tudományukat tisztelik és gyakorta igénybe veszik. Távoli vidékekre, veszélyes és fontos küldetésekre küldik őket, mert tudják, bármilyen messze járnak is rendházuktól, hűségesek maradnak rendjükhöz és a közös eszmékhez, mintha csak a szomszéd faluba indultak volna. Ők a Játékos Karakterek.

Harcérték

A Szerzetesek a harcot nem tekintik sem művészetnek, sem útnak a tökéletesség felé, mint a Harcművészek. Számukra korántsem bír akkora fontossággal, inkább csak a védekezés egy módját látják benne és lehetőséget a test fizikai állóképességének megőrzésére. A hosszas meditációk ugyanis fokozottan igénybe veszik a testet, s ha az nem képes elviselni a megpróbáltatást, a szellemi gyakorlat időnek előtte félbeszakad. A niarei kolostorokban egykor hasonló okokból alakult ki a harcművészet is, ám míg ott idővel művészetté, a tökéletességhez vezető úttá fejlődött, a Szerzetesek körében máig megmaradt nélkülözhetetlen harci gyakorlatnak és egyszerű testedzésnek.

E kettős okból rendszeres harci gyakorlatokat tartanak, amit csak és kizárólag a rendjükre jellemző hagyományos fegyverrel végeznek. Ennek forgatásában idővel hihetetlen gyakorlatra tesznek szert, míg más fegyvereket szinte soha nem fognak a kezükbe. Harcmodorukra főként a hatékony védekezés, harci tudományukra a védekező technikák jellemzőek. Mi sem jellemzi jobban gondolkodásukat, mint az hogy a támadást is megelőző védekezésnek nevezik.

A Szerzetesek Harcértéke kezdetben azonos a Papokéval. Bár járatosak a Pszi Slan-útjában, a fent említett okok miatt a harci diszciplínákat nem ismerik, Harcértéküket – a Harcművészekkel ellentétben – íly módon nem növelhetik. Ugyanakkor rendjük hagyományos fegyverét nagy gyakorlattal forgatják, használatát előbb-utóbb Mesterfokra fejlesztik, miáltal harci képességeik jelentősen megnövekednek. A szerzetesek KÉ-alapja 5, TÉ-alapja 15, VÉ-alapja 75, CÉ-alapja pedig 0. szintenként elosztható Harcérték módosítójuk (HM) 8, melyből – alapvetően védekezésre összpontosító harcmodoruk okán – kötelezően csak 2-t kell TÉ-jük, míg 4-et VÉ-jük növelésére fordítaniuk.



Életerő és Fájdalomtűrés

A Szerzetesek életének mindennapos részét képezik a fárasztó, testet-lelket igénybe vevő meditációk. Ezek által érik el azt a szellemi tisztaságot, melynek különleges képességeiket, szerzetesi mivoltukat köszönhetik. A megerőltető szellemi gyakorlatok során lelkük és akaratuk ereje növekszik, ám testük kivételes megpróbáltatásnak van kitéve: lelki erejük révén Fájdalomtűrésük fokozódik, ám Életerejük bizony megcsappan. Ép-alapjuk 4, amihez Egészségük 10 feletti részét adják; Fp-alapjuk pedig 8, amihez Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti hányada, plusz szintenként K6+5 járul.

Képzettségek

A Szerzetesek keveset törődnek világi dolgokkal, annál többet meditációval és egyéb átszellemültséget igénylő foglalatossággal. Ez megmutatkozik 1. Tapasztalati Szinten kapott Képzettségeikben és a további szinteken megszerzettekben is. Mindemellett – főként a Játékos Karakterek – járják a világot, nyitottak minden újra, keresik a tudást, a tapasztalatot és kivételes összpontosító készséggel, könnyen tanulnak. Kp-alapjuk 5, amihez szintenként további 8 járul.

Az átlagos Szerzetes karakter 1. szinten a következő Képzettségeket kapja:

Képzettség	fok/%
Fegyverhasználat (hagyományos fegyver)	*Af*
Lefegyverzés (hagyományos fegyver)	*Af*
Írás/Olvasás	*Af*
Nyelvismeret	*Af-4*
Emberismeret	*Af*
Vallásismeret (saját vallás)	*Mf*
Sebgyógyítás	*Af*
Pszi	*Mf*
Kínzás elviselése	*Mf*

Magasabb Tapasztalati Szinteken pedig az alábbiakat:

Szint	Képzettség	fok/%
4	Emberismeret	*Mf*
5	Fegyverhasználat (hagyományos fegyver)	*Mf*
6	Lefegyverzés (hagyományos fegyver)	*Mf*
7	Sebgyógyítás	*Mf*

Különleges képességek

Minden Szerzetes képes saját és a papi mágia számára engedélyezett varázslatait használni, az alábbiak szerint. Minden varázslatot csak és kizárólag közvetlenül önmagán hajthat végre. Önmagát teheti védettebbé vagy veszedelmesebbé, s csak ezáltal árthat bárkinek is. Természetesen akadnak varázslatok, melyek így értelmüket vesztik – ez nem hiba, hanem szükségszerűség.

A Szerzetesek Mana-pontjaikat a Papoknak megfelelően kapják, azaz első Tapasztalati Szinten 9 és minden további szinten k3+6 Mp-t. Nem mindig, de egyes Szintlépéseknél a Kalandmester saját kezébe veheti a szerencsét, s a dobást saját belátása szerint helyettesítheti egy 1 és 3 közötti számmal. Akkor tegyen így, ha a karakter kiemelkedően jó vagy rossz teljesítményt nyújtott vallása, hite, istene szemében.

A Szerzetesek Pszi tudománya nehezen sorolható be az ismert Pszi-iskolák közé. Pszi-pontjaikat a Kyr-metódusnak megfelelően kapják, azaz 1. szinten 7-et és minden további szinten még +6-ot. Bizonyos szempontból a legszélesebb körű tudást birtokolják, hiszen vallásától és rendjétől függetlenül minden szerzetes képes a Slan-út és a Kyr-metódus egyes Pszi diszciplínáinak alkalmazására. A Pyarroni-módszerben minden szempontból Mesterfokú Pszihasználónak minősülnek, holott diszciplínáit (a Telepátia kivételével) csak önmagukon képesek alkalmazni.

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy a Slan-út és a Kyr-metódus egyes diszciplínáit hányadik Tapasztalati Szinttől kezdődően képes alkalmazni a Szerzetes karakter.

TSz	diszciplína
	Slan-út
1	Aranyharang
1	Levitáció
1	Statikus (Slan) Ψ-pajzs
1	Testsúlyváltoztatás
1	Tetszhalál
2	Jelentéktelenség
3	Érzékelhetetlenség
4	Belső Idő
	Kyr-metódus
1	Transz
1	Láthatatlanság Észlelése
2	Mentál Szem
2	Asztrál Szem
5	Auraérzékelés

Fegyverzet

A Szerzetesek csak és kizárólag egyetlen, a rendjükre jellemző fegyver forgatását sajátítják el. Hogy melyik ez a hagyományos fegyver, az általában a rend világnézetével és vallásával függ össze. A kalandozó hajlamú, sok világtájat bejárt Szerzetesek idővel természetesen más fegyverek forgatását is elsajátíthatják, ám rendjük hagyományos fegyveréről sosem mondanak le, más fegyvert csak szükségből vagy kíváncsiságból fognak a kezükbe.

Tapasztalati Pont

Lásd a Boszorkánymesteri táblázatot.

Benignus-rendi szerzetes

A szerzetesrendek jelentős részét képezik Domvik Egyházának: tucatnyi rendbe tömörülve, száznál is több rendházban, sok tízezer Szerzetes él a Shadon Birodalom területén. Többségük természetesen egyszerű laikus testvér, aki hajthatatlan hittel szolgálja Domvikot, ámde a mély értelmű vallási tanításokból nem részesül. Ilyen Szerzetesek gondoskodnak a rendházak karbantartásáról és az ott lakók mindennapi szükségleteiről – vezetőjük a rendház javait kezelő ún. alamizsnás testvér.

A karakterkasztba tartozó Szerzetesek már nem laikus testvérek, ők a Titkos Tanok beavatottjai, akik elhivatott szellemi életet élnek. Legtöbbjük élete végéig nem éri el a 2. Tapasztalati Szintet és alig lép ki a kolostor kapuján. 8-nál magasabb szintű pedig legfeljebb száz akad közöttük az egész birodalomban; ők rendek, rendházak vezetői avagy befolyásos egyházi tanácsadóként és teológusként tevékenykednek. Bejárták a fél világot, ezer veszélyt és titkot láttak, így tehettek szert a temérdek tapasztalatra és tudásra.

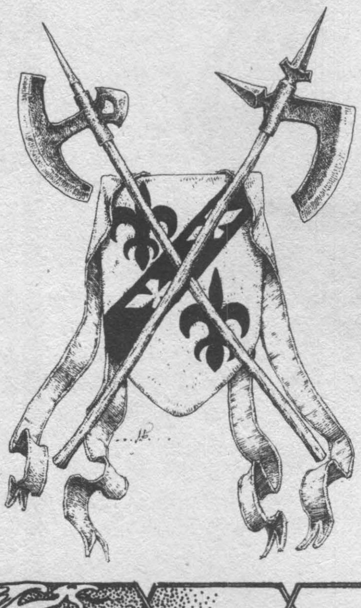
A legjelentősebb Domvik hitű szerzetesrend a híres Benignus-rend. Szerzetesei furcsa szokásaikról ismeretesek; rendházaik erdők mélyén, hegyek tetején, eldugott völgyekben állnak, s kívülálló soha nem lépheti át küszöbüket. Híresek hatalmukról, mellyel képesek megfékezni a Káosz és a Halál teremtményeit – démonokat és élőhalottakat. Kolostoraikban régi, nagy hatalmú írásokat őriznek eme ártó szán-

dékú lényekről, segítségükkel felvértezik magukat az ellenük folytatott harcra. Kétségtelen, hogy a Benignus-rendi Szerzetesek önuralma már-már emberfeletti, mások számára hihetetlen módon uralják testük minden porcikáját. Ahogyan cáfolhatatlan tény az is, hogy ők adták az Egyháznak a legjelesebb teológusokat. Az Egyház vezetői is legfeljebb csak találgatnak, miféle titkokat őriznek a falak mögött, s miféle szertartásokat végeznek odabent.

A falak mögött azonban nem őriznek más titkot, mint az elkötelezettséget, a szorgalmat, a feltétlen hitet és a tudni akarást. A Benignus-rendi Szerzetes mindennapjai szüntelen gyakorlással és meditációval, naponta háromszori imával, a szigorú testi és lelki önmérséklet jegyében telnek. A pihenőnap, a lustaság, a visszafejlődés a kolostor önmagába zárkózó világában ismeretlen fogalmak.

Egyebekben a Benignus-rend Szerzetesei a Domvik megkövetelte erkölcsök szerint élnek. Tisztelik az emberéletet, becsületesek, betartják Shadon törvényeit, de mindenekelőtt ellenségüknek tekintik Ranagol hitét és a démoni erőket. Nem szívesen keverednek világi viszályokba, s kerülik az érintkezést az Inkvizíciós Ligával. Ugyanakkor beszélik, a Titkos Inkvizícióval szoros kapcsolatban állnak.

Soraikból azok, akik a félrehúzódó elmélkedésnél többre vágynak, szerzetesi esküjük után (1. TSz) elhagyják a kolostort, hogy bejárják, és megismerjék a világot. Sokan közülük csak életük alkonyán térnek vissza, hogy tapasztalataikat megosszák rendtársaikkal; gyakorta új rendházat alapítanak, s halálukig, további évtizedeken át, óriási tapasztalatukkal hűen szolgálják rendjüket és egyházukat.



Karakter kidobás

Erő	2K6+6
Állóképesség	K6+12
Gyorsaság	2K6+6
Ügyesség	2K6+6
Egészség	3K6 *(2x)*
Szépség	3K6 *(2x)*
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	K6+12 *+kf*
Asztrál	K6+12 *+kf*

Képzettségek

Az általános ismertetésben felsoroltakon kívül a Benignus-rendi Szerzetes a következő Képzettségeket kapja az 1 Tapasztalati Szinten:

Képzettség	**fok %**
Ősi nyelv ismerete (Langue Domini)	*Mf*
Méregsemlegesítés	*Af*
Éneklés/Zenélés	*Af*
Demonológia	*Af*
Futás	*Af*

További szinteken

Szint	**Képzettség**	**fok %**
4.	Méregsemlegesítés	*Mf*
4	Futás	*Mf*
5.	Demonológia	*Mf*

Fegyvertár

A Benignus-rendi Szerzetesek kedvelt fegyvere a hosszúbot. Megvetik az éles és hegyes fegyvereket, csak végszükség esetén nyúlnának ilyesmihez eleven ember ellen. Életük során gyakorlatilag nem is tanulnak más fegyvert forgatni, csak a hosszúbotot – azt ellenben hihetetlen ügyességgel használják. Elveik szerint karddal bárki képes ölni, de a botvívás művészet: felkészültséget és intelligenciát kíván. Ölni bűn, de az ellenfelet legyőzni erény!

Különleges képességek

A Benignus-rendi Szerzetesek 5. Szinttől fogva a démonokra is képesek kiterjeszteni asztrális és mentális befolyásukat.

Pyarronita szerzetes

A Pyarronita szerzet története nem évezredekben, de még csak nem is századokban, mindössze néhány kurta évtizedben mérhető. Ez idő alatt egyetlen, habár óriási rendházat építettek fel egész Yneven, az egykori Ó-Pyarron romjain – innen ered rendjük neve is.

A Pyarronita rendház városnyi méretű, sok tízezer Szerzetesnek ad otthont; területére világi emberek vagy Selmovita Papok nem tehetik be lábukat. A szó hétköznapi értelmében az itt élők mindegyike Szerzetes, de korántsem mind sorolhatók a Szerzetes karakter kasztba. A legtöbben a Szerzetesekére emlékeztető életet élnek, de valójában a kolostor fennmaradásáról – karbantartásáról, élelmezéséről, védelméről – gondoskodnak.

A Pyarronita szerzet rövid történelme dacára ősi hagyományokkal, évezredek alatt kikristályosodott tanításokkal büszkélkedhet. A pyarroni egyház kultikus tapasztalatait, szertartásait örökölte – némiképp természetesen átalakított, újragondolt formában. A legjelentősebb különbség a két egyház szervezeti felépítésében mutatkozik: a Selmoviták minden istennek külön templomot építenek, mindnek külön papságot nevelnek; ezzel szemben a Pyarronita Szerzetesek a vallás minden istenét egyformán tisztelik, mindhez imádkoznak. Nem mutatnak be áldozatokat és nem pásztorkodnak a hívek nyája felett; elveik szerint mindenkinek magának kell kiköveznie az utat, melyen az Öröklét Mezejére, netán az Istenek Völgyébe jut. Szent emberek, de nem Papok, mint a Selmoviták, mert saját hitük megerősítésével foglalkoznak, nem a hívek vallási irányításával. Építenek ugyan templomokat, hiszen az ezekben elmormolt imák könnyebben jutnak el az istenekhez, de mellőzik a pazarló szertartásokat, a díszes ruhákat és egyéb külsőségeket. Az ő útjuk a csendes elmélyülés, a megismerés és megértés útja. Mivel a világon minden az istenek teremtménye, ezért aki megérti a világot, megért egy keveset az istenek tökéletességéből is – vallják.

A Pyarronita Szerzetesek mentalisták, elméjük fürgeségének megőrzéséért rendszeres gyakorlatokat végeznek. Ezen gyakorlatok többsége nem más, mint a logika élesítése: számtalan logikai eljárást, játékot és logikát fejlesztő gyakorlatot ismernek. Mindemellet a logikus gondolkodás számukra nem cél, mindössze út, melyet bejárva megőrizhetik intellektusuk éberségét.

Tagadhatatlan, hogy ez a gondolkodásmód Pyarron öröksége, s a vallás főistenének, a Tudományok Őrének, Kradnak kézjegye.

Karakter kidobás

Erő	2K6+6
Állóképesség	K6+12
Gyorsaság	2K6+6
Ügyesség	2K6+6
Egészség	3K6 *(2x)*
Szépség	3K6 *(2x)*
Intelligencia	2K6+6 +*kf*
Akaraterő	K6+12
Asztrál	K6+12

Képzettségek

Az általános ismertetésben felsoroltakon kívül a Pyarronita rend Szerzetesei a következő Képzettségeket kapják az 1 Tapasztalati Szinten:

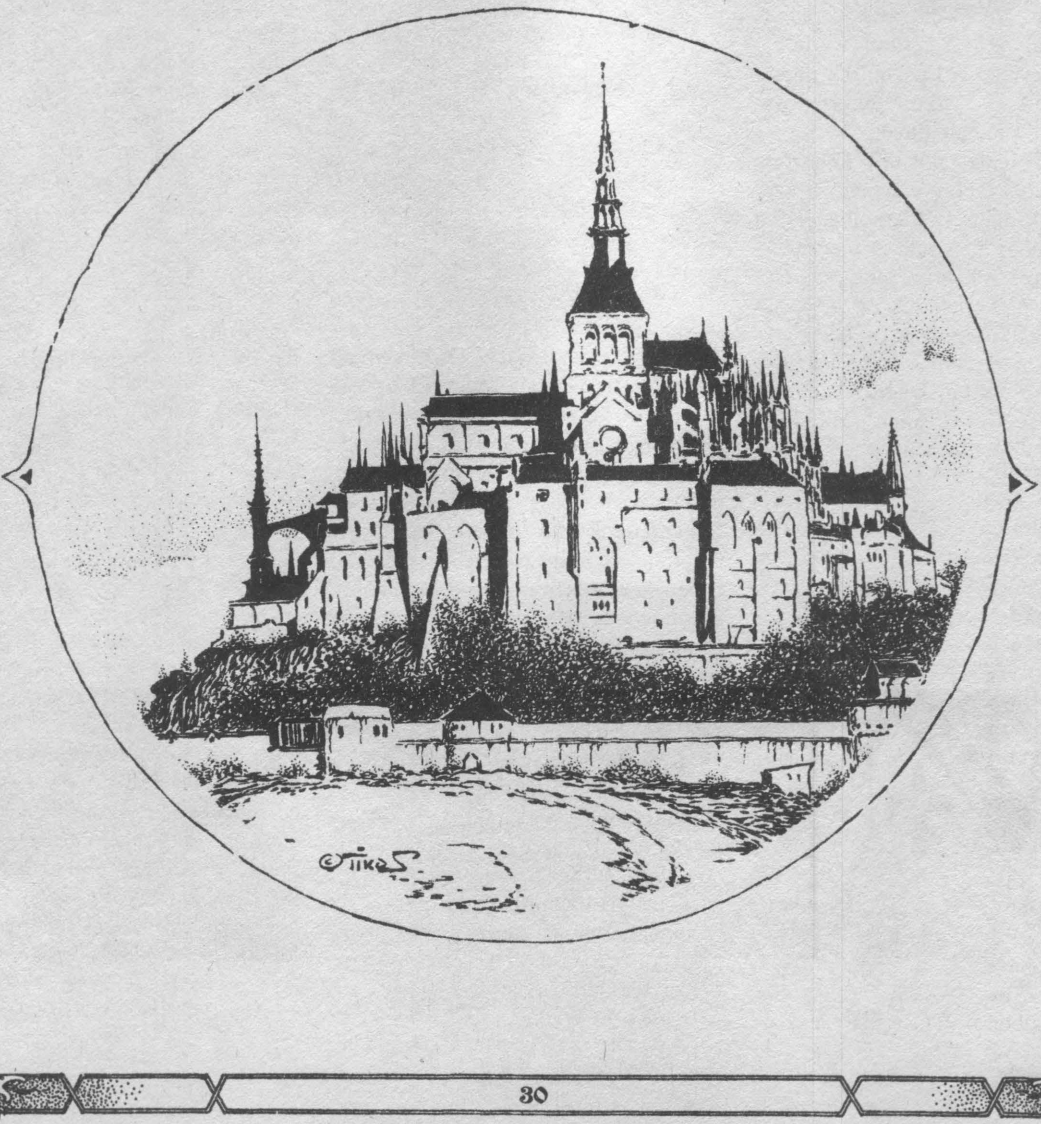
Képzettség	**fok %**
Ősi nyelv ismeret	*Mf*
Méregsemlegesítés	*Af*
Herbalizmus	*Af*
Élettan	*Af*
Futás	*Af*

További szinteken

Szint	**Képzettség**	**fok %**
4.	Méregsemlegesítés	*Mf*
4	Futás	*Mf*
5.	Herbalizmus	*Af*
6.	Élettan	*Af*

Fegyvertár

A Pyarronita szerzet – a legtöbb szerzetesrendhez hasonlóan – maga kénytelen gondoskodni biztonságáról. A hatalmas rendházban számtalan harcos Szerzetes is helyet kap, nem beszélve a rend kebelére megtért, bűnbánó Lovagokról, Kalandozókról és más fegyverforgatókról. A rend Szerzetesei kardforgató tudományukat ezen gyakorlott, csatákban edzett veteránoktól tanulják, test- és önvédelmi gyakorlatként. A Pyarronita rend kedvelt fegyvere a Pyarroni Államközösségben annyira kedvelt hosszúkard.



TŰZVARÁZSLÓ

SOGRON

Sogron, az egykor öt istent ismerő Kyr panteon, az évezredek során már széthullott ősi vallás ma legnépszerűbb istene. Kultusza mögött nem századok vagy ezredévek állnak, hanem több tízezer esztendő; hagyományainak és rítusainak tárháza páratlanul gazdag. Majd' féltucatszor megújult vallás, mely a Pyarroni Hit elsöprő erejű térhódításának is ellenállt, s a Hetedkorban is világot formáló tényező maradt.

Az évezredek során Sogron egyháza mérhetetlen tudást halmozott fel Papjai számára. A kyr időkben Sogron, a Tűzkobra, a Tudás és a Kíváncsiság istene volt, Papjai az Élet és a Lélek szférája felett rendelkeztek. Idővel az isten szerepe hívei szemében lassan megváltozott, s mindinkább a Tűz és a Bosszú istenévé lépett elő. Bár első hallásra a változás negatív folyamatnak: züllésnek avagy elkorcsosulásnak tűnhet, valójában Sogron egyháza mit sem vesztett fennköltségéből. Az egyszerű hívek felé Papjai felvállalták a Tűz szolgáinak szerepét, miközben a renden belül a legmélyebb filozófiai értelemben értelmezték a tüzet. A Tudás Lángjának, Tisztító Tűznek nevezték, s persze futótűznek is, mely felperzseli az értéktelenné vált gyepűt, megteremtve az új keletkezésének lehetőségét. Így lett Sogron egyháza a Rend őrzőjévé a Kyr Birodalom bukását követő káosz éveiben, s így szereztek hatalmat Papjai a Természet szférája felett is.

Sogron vallása elutasítja Tharr kultuszát, s ekként a kyr eszmék egyetlen örökösének tartja magát. Ennek megfelelően értelmezi saját szerepét a világban: mindenekelőtt a Rend őrzőjeként tűnik ki. Legfőbb ellenségének a Káoszt, következésképp a démonokat, az aquirokat és a Káoszt éltető vallásokat, elsősorban is Tharr kultuszát tekinti. Szent küzdelmében a „cél szentesíti az eszközt" elvet vallja, azaz nem hagyja magát eltántorítani puszta ideológiai okok miatt.

ORDAN

Ordant, a Délvidék legősibb emberlakta városát a P.e. III. évezredben alapították a széthulló Kyr Birodalom első menekültjei. Kultúrájukkal, szokásaikkal egyetemben isteneiket is magukkal hozták – Sogron rendháza kezdetben csak egy volt az isteni szentségek között. A Sheral egyetlen ismert hágóján felépülő városállam folyamatos támadásoknak és menekülthullámok özönének szegült ellen, s a szüntelen küzdelemben Sogron nagy tudású Papjai is jelentős szerephez jutottak.

A menekülő godoni mágus, Ardae Magnus tanításai és hagyatéka – a godoni alapokon felépített Tűzmágia – még harciasabbá, még eltökéltebbé tette Sogron ordani rendjét. Habár a Rend valódi ereje sokáig rejtve maradt a város akkori vezetői előtt, 1217-ben – mikor elérkezettnek látták az időt – egyetlen nap alatt átvették Ordan irányítását – a Tűzvarázslók ekkor jelentek meg először a történelem színpadán. Sok téves elmélet szerint a Tűzvarázslók a városon kívülről, hódítókként érkeztek, ám a Rend krónikáiból megismerhető a valós történelem. A hatalomátvétel után két nappal megalakult a Tűzvarázsló Rend, s ezzel – bármily hihetetlenül hangzik is – kialakult Ordan ma is ismert hatalmi tagozódása.

Ordan, bár területe egyetlen városállamra korlátozódik, jelentős hatalom a Délvidéken. Mondják, a Sheral innenső oldalán Krán és Pyarron mellett a harmadik ország-állam, ahol a világi, vallási és mágikus hatalom hármassága együtt megtalálható. A Krán-Pyarron ellentétben nem foglal szilárdan állást, de az idők során Pyarronhoz sodródott – ennek oka nem Krán politikájában, hanem aquirokkal kötött szövetségében keresendő. Sonnor ideje óta az Ordani Varázslótanács szoros kapcsolatot épített ki a Pyarroni Fehér Páholylyal; mindazonáltal Ordan szándékosan megmaradt a mágikus hatalom harmadik pólusának a Délvidéken. Eszközei gyakran kemények – különösen Pyarron ízlésének –, de általában célravezetőek.

Északon Ordan csak mint az elterjedt Sogron vallás délvidéki központja ismert – kétségtelenül számtalan (ha nem minden) délvidéki Sogron-templom a Rendhez tartozik. Habár az Ordani Rend nézetei, elvei, de még vallási tanításai és szertartásai is sok vonatkozásban elütnek az északi testvérekétől, jó kapcsolatokat ápol a Tűzkobra minden rendjével. Más déli hatalmaknál sokkal élénkebb politikát folytat fenn Északon, szoros kapcsolatban áll az Inkvizítorok Szövetségével, s leplezetlenül támogatja a Toron elleni háborúkat. Mindenekelőtt Tharr híveinek üldözését, rendjeinek lehetetlenné tételét tűzte ki célul – sokak szerint Ordannak köszönhető, hogy Tharr kultuszának hírmondója sem maradt a Délvidéken. Tevékenységére nem a körmönfont politizálás, sokkal inkább a habozás nélküli cselekvés jellemző.

Gazdaságilag a városállam központi fekvésének köszönheti erejét. A kereskedő karavánok, ha nem veszik igénybe a Térkapu Hálót, csak az *ordani hágón* juthatnak át a kontinens másik felére. Bár az Észak és Dél közötti, forgalom a nagy távolságok miatt csekély, Ordan még így is mesés bevételhez jut.

ORDANI REND

Az ordani Sogron-rend csak egy az Yneven elterjedt vallás rendjei és irányzatai között. Kitüntetett figyelmet főként különleges tudománya, a Tűzmágia miatt érdemel. A godoni elődöktől örökölt mágia nem Sogron adománya, kizárólag Ordanban gyakorolják, Sogron más rendjeiben – a közhiedelemmel ellentétben – nem ismerik. Éppen ezért az Ordani Rend sok vonatkozásban különbözik északi rokonaitól, nem csak szertartásaiban, de hatalmi felépítésében is. Az Ordani Rendet nem a sogronita vallásban megszokott módon, a Tűzkobra nagy hatalmú Papjai, a Tűz Megtisztítói és a Tűz Letéteményesei irányítják, hanem a Tűzvarázslók.

A Tűzvarázslók éppúgy Sogron feltétlen hívei, miként az északi rendek Papjai, azonban szigorú értelemben vett papi teendőket csak kevesen végeznek közülük. Sogron Ordani Rendje három alsóbb rendre osztható: a Tűz Harcosai, a Tűz Hordozói és a Tűz Táplálói Rendre. Mindhármat Tűzvarázslók irányítják, de mindháromba tartoznak alacsonyabb rangú és tudású hívek is. A három nagy rend vezetői közül kerül ki – egyenlő arányban – a kilencven tagot számláló Varázslótanács és az ordani törvénykezés legfelső szintjét jelentő, harminc tanácsost tömörítő Főtanács.

TŰZ TÁPLÁLÓI REND

A Tűzkobra kultuszának terjesztésével, a vallási kérdésekkel a Tűz Táplálói Rend foglalkozik. Vezetői a Sogron Útját járó Tűzvarázslók, akik főként a vallás elméleti kérdéseivel foglalkoznak. Közülük való vezeti az Ordani Rend minden nagyobb templomát és rendházát – a városban vagy határain kívül. A magas rangúak – északi példát követve – a Tűz Letéteményeseinek, a

leghatalmasabbak pedig a Tűz Megtisztítóinak nevezik magukat.

A Sogron Útját járó Tűzvarázslók útmutatása alapján látják el munkájukat a hétköznapi papi teendőket – a hívek vallási tanítását, a mindennapos szertartásokat – végző Tűz Táplálói. A legalacsonyabb rangúak a Tűz Szolgálói, ők tartják rendben a templomokat, kerteket, iskolákat, ők végeznek minden hétköznapi munkát, mely a Rend létesítményei és fennmaradása érdekében nélkülözhetetlen. Munkájuk fontossága nagy tiszteletet biztosít számukra mind a hívek, mind a magasabb rangú rendtagok körében.

Tűz Hordozói Rend

A Tűz Hordozói Rend elsősorban a godoni alapú Tűzmágia tanulmányozásával és megőrzésével törődik. Ők a Fény Ösvényére lépett Tűzvarázslók, a Tűzmágia legkülönb ismerői. Közülük kerül ki a Tűzvarázslók Nagymestere; ők tanítják a Tűzmágia használatára az Ordani Rend minden tagját, a Fény Ösvényére lépő Tűzvarázslóktól egészen az egyszerű Lángőrökig. A Tűz Hordozói Rendhez sorolják még, alacsony rangban, az összes olyan Tűzvarázslót, aki (5. TSz alatt) még nem lépett a három Út egyikére sem.

Tűz Harcosai Rend

A Tűz Harcosai Rend felelős Ordan és az azon kívüli templomok, rendházak védelméért. Ők képezik fegyverforgatásra az Ordani Rend minden tagját. A Tűz Harcosai Rendet a Pusztító Tűz Útjára lépett Tűzvarázslók irányítják, akik főként a hadi taktikában és a Tűzmágia harctéri alkalmazásában jeleskednek, hiszen a Lángőrök és a Főnixek között akadnak náluk is különb fegyverforgatók. A Lángőrök látják el a városőrség szerepét Ordanban és képezik a Rend fegyveres erejének gerincét, míg a Főnixek főként kisebb elit csapatokban kapnak helyet, s Ordantól távol, csapásmérő erőként érvényesítik a Rend akaratát.

Tűzmágia

Ordanban ma is őrzik a Tűzvarázsló Rend alapítójának, Ardae Magnusnak titkos naplóját, melyben megemlíti, nem véletlenül választotta menedékül Sogron ordani rendházát. A Sheral hágóján nap mint nap támadásoknak kitett papok testileg és lelkileg is alkalmasnak látszottak, hogy – némi segítséggel – átvészeljék a pusztulás és káosz évezredéből hátramaradó századokat. A Godoni Birodalom bukásakor elmenekülő mágus hihetetlen és azóta is irigyelt tudást hagyott örökül az ordani Sogron-papoknak, a godoni alapokon nyugvó Tűzmágiát. Ha a legendáknak hinni lehet, a napló magyarázattal is szolgál: Ardae Magnus – a papok hitét figyelembe véve – Tűzmágiát dolgozott ki, melyben maradéktalanul elrejtette és az utókorra hagyta a teljes godoni mágiát. Habár az Ordanban felvirágzó rend már akkoriban sem ismerte és értette tudása alapjait, azóta Ynev minden táján varázslómesterek és mágusok igyekeztek fellelni a nagy erejű varázslatokban elrejtett kincset. A lappangó tudás, ha létezik is, aligha lelhető meg, s a bölcsek dolgát csak nehezíti, hogy az ordani Rend féltékeny őrzi, soha nem adja ki kezéből tudományát.

A Tűzvarázslók három Útja

Bevezető szavak Narc Boad Dharr, renegát Tűzvarázsló naplójából:

„... A Sors mostoha gyermeke a Tűzvarázsló, ha nem az ordani Rend tagja: saját hittestvérei elől is rejtőzik és nem ismeri a Tűzmágia teljes tárházát. Útja göröngyös: számára nem adatik meg a Tűzkobra közvetlen szolgálata. Óh, hogyan is tehetné, hiszen Sogron Papjai tisztátalannak, hitetlennek bélyegik és az éltére törnek! Csak az igazán szerencsések lelnek magukhoz hasonló, renegát mestert, akitől megtanulhatják a belső tanokat.

Ám az igaz Tűzvarázsló lelkét mindig tűz hevíti – a Tűzkígyó egy lángnyelve. Ha veszedelembe kerül, ez világítja be útját a sötét ellen vívott harcban. Hitet ad, erőt és reményt, hogy egyszer a saját testvérei is befogadják... „

A fenti idézet világosan rámutat a renegát Tűzvarázslók áldatlan helyzetére, de feltárja testi és lelki fejlődésük távlatait is. Korántsem véletlen, hogy egy Renden kívüli mester szavai vezetik be a fejezetet, hiszen a Játékos Karakterek túlnyomó részt nem Ordan neveltjei. Az alábbiakban – a játék nyelvére lefordítva – leírásra kerül az Ordani Tűzvarázsló Rend és a renegát mesterek által tanított belső tudás, a Tűzvarázslók továbbfejlődésének három Útja.

Az Ordani Rend felépítése és kiképzési módszerei sokban emlékeztetnek egy elit hadseregre: a tanítványok gyors fejlődése fontosabb az erkölcsi megfontolásoknál. Mivel a tanuló évek során a tehetségteleneket már kirostálták, a beavatást követő esztendőkben a Rend az életképtelen, testileg és szellemileg „gyenge" újoncoktól is megszabadul. A felavatott (első Tapasztalati Szintű) Tűzvarázslókat küldetések, feladatok elé állítja, melyek (akár az első csata) amellett, hogy próbára teszik az újonc képességeit, általában a Rend halasztást nem tűrő ügyei is. Ezen küldetések alkalmával elválik, ki mire termett, és a világ kegyetlenségével közelről is megismerkedő ifjak hihetetlen mennyiségű új ismeretet és tapasztalatot szereznek. Mire esztendők múltán, a sokadik küldetést teljesítve visszatérnek mestereikhez (5. TSz), már férfivé érettek és készen állnak, hogy bölcsen és megfontoltan hozzák meg életük legnagyobb döntését.

A renegát mesterek 1. TSz-ű tanítványaikat az esetek többségében szintén szélnek eresztik. Habár tisztán látják a rájuk leselkedő veszélyeket – hiszen egykor ők is így kezdték – tudják, hogy tanoncaik így fejlődnek a legbiztosabban. A Tűzvarázsló nem elméleti tudós, nem tornyában töprengő bölcs, számára a minél sokrétűbb tapasztalatszerzés jelenti a fejlődést. Amit kalandozás alatt egy hónap alatt elsajátít, azt otthon ülve évek alatt sem ismerhetné meg.

A tanítványok küldetéseikből visszatérve (az 5. TSz-hez közeledve) már elegendő ismerettel rendelkeznek további tanulmányaikhoz. Függetlenül attól hogy a Rend tagjai-e vagy renegátok, választút elé kerülnek. A döntés – mely csak bizonyos mértékig múlik rajtuk – szabja meg további életüket, fejlődésüket. Ekkor a Rend és minden renegát mester visszarendeli tanítványait további okítás végett.

Az Ordani Tűzvarázsló Rend tagjai kiváltságos helyzetben vannak, mivel – elviekben – három Út közül választhatnak. Persze kérésüket a legritkább esetben hallgatják meg, sokkal inkább a Rend vezetői kínálnak fel választási lehetőséget vagy szabnak meg egyetlen Utat. Kevesek méltóak rá, hogy a Fény Ösvényére vagy Sogron Útjára lépjenek. Az alkalmasságról a nagy méltóságú Varázslótanács dönt – melyet mindig a KM személyesít meg. Kemény elvárásoknak kell megfelelnie a jelöltnek: erkölcsi feddhetetlenség, lankadatlan bátorság, igaz hit, feljebbvalók tisztelete, a rendtartásban leírtak

feltétlen követése, tudás és új ismeretek gyűjtése, kellő elmélyültség és bölcsesség, illetve a küldetések eredménye. (KM, ha a Játékos nem megfelelő teljesítményt nyújtott, ne légy vajszívű: ne adj lehetőséget Sogron Útjának vagy a Fény Ösvényének követésére!) A gyengébb képességű vagy főként a fegyveres harcban jeleskedő tanítványok a Pusztító Tűz Útjára lépnek.

A próbákat túlélő Tűzvarázslók egyharmada előtt nyílik meg a két magasabb rendű út. A Fény Ösvényére lépők ettől fogva a Tűz Hordozóinak Rendjéhez, a Sogron Útját járók pedig a Tűz Táplálóinak rendjébe tartoznak. A megmaradó kétharmad a Pusztító Tűz Útjának követőjévé, tehát a Tűz Harcosai Rend tagjává válik.

Bármelyik Utat követi is a Tűzvarázsló, vezető szerepet tölt be a Rendben. Más rendtagokkal ellentétben, akik számára csak bizonyos tűzvarázslatok érhetők el, továbbra is ismeri és alkalmazza a Tűzmágia teljes tárházát – a Fény Ösvényének néhány különleges varázslatát kivéve.

A renegát mesterek és tanítványaik helyzete sokkal kedvezőtlenebb. Ha az Ordani Rend tudomására jut egy-egy „hitetlen" holléte, hadjáratnak is beillő hajtóvadászatot indítanak utána. Számuk ezért is alacsony. Másfelől Tharr szolgái is keresik és irtják őket, ami fordítva nem minden esetben igaz, mivel egyes renegát mesterek – talán épp a kíméletlen üldöztetésnek köszönhetően – a sötét úthoz pártoltak, annak tesznek szolgálatot. Efféle szégyen azonban csak ritkán esik meg, a renegátok többsége is a Tűzkobrát imádja. Áldozataikat titokban mutatják be; ha be is merészkednek olykor egy Sogron-templomba, rejtőzve, a tömegbe vegyülve teszik, mert Ynev minden táján számíthatnak az Ordani Rend ügynökeire. A renegát Tűzvarázslók legtöbbször még egymást sem ismerik, ezért – gyakorta tévedésből – egymás életére törnek, mielőtt a másikról is kiderülne hogy, ismeri a Tűzmágiát. Ha időben fény derül a félreértésre, úgy általában nem háborgatják egymást, sőt, elvétve még barátságot is kötnek. Bárhogyan is, ritka az olyan Kalandozókból összeverődött csapat, ahol két renegát Tűzvarázsló is akad.

A renegátok tanítványról tanítványra örökítik tovább tudásukat, s ez az esetek döntő többségében a tudás részleges feledéshez vezet. A renegát mesterek többsége nem ismeri teljes mértékben a Tűzmágiát. Ordanban többen, egymást kiegészítve munkálkodnak a teljes ismeretanyag megőrzésén és bővítésén, csak ott maradhatott fenn maradéktalanul az értékes tudás. A játék nyelvére lefordítva ez annyit jelent, hogy a renegát mesterek 95 %-a nem ismeri az összes varázslatot, így tanítványainak sem tudja átadni a Tűzmágia teljes tárházát. Ha a Játékos 95 % fölé dob, mestere a kivételek közé tartozik: vagy kevés generációval ezelőtt vált ki a Rendből, vagy az egymást követő tanítványok kivétel nélkül hihetetlen alapossággal őrizték meg és adták tovább tudományukat. A kevésbé szerencsés esetben is minden renegát hiánytalanul ismeri az Alapvető Tűzmágiát és az Elemi Mágia Hat Iskolaformáját. A Védőmágiákból a Szalamandra bőrét, és még k2 tetszőlegesen választott formulát ismerhet. A Szabad Elemi Formákból 4+k3-at tanulhat meg mestere által, a Tűzmágia Magasiskolájából 7+k10-t, a Közönséges Tüzek Befolyásolásából pedig 3+k2-t. A varázslatokat mindig a KM választja ki, a karakter előtörténetének ismeretében. Mivel néhány renegát mester későn, de még életében felismerte tanítványainak hiányosságait, tudását igyekezett papírra vetni. Elfeledett romok, rég letűnt könyvtárak dohos mélye rejthet olyan tekercseket, melyek Tűzvarázslatokat tartalmaznak. (A tekercsek általában k3, a könyvek 4+k10 tetszőleges – KM által kiválasztott – varázslatot ismertetnek.) Az Elátkozott Vidék furcsa, torz Tűzvarázslói számos új tudás birtokosai lehetnek, azonban mágiájuk más – máig ismeretlen – alapokon nyugszik.

A renegátok 5. TSz-en viszszatérnek mesterükhöz, ám az ő tudása számukra eleve megszabja a választható Utat. Próbálhatnak más mestert keresni, de ez veszélyes feladat, mert könnyen az Ordani Rend ügynökének vélhetik őket. Mint Ordanra, úgy a renegát mesterekre is igaz, hogy többségük a Pusztító Tűz Útját követi; míg Sogron Útját járók szinte soha nem pártolnak el Ordantól. (Ha a JK renegát mestert talál, k100-zal dob, ahol: 01-70 a Pusztító Tűz Útja, 71-99 a Fény Ösvénye és mindössze 00 esetén Sogron Útja.)

Pusztító Tűz Útja

Az előző részben már szó esett róla, hogy a Tűzvarázslónak az 5. Tapasztalati Szinthez közeledve (vagy később) vissza kell térnie a Rendhez vagy renegát mesteréhez további tanulás, fejlődés végett. Nos, ez a Pusztító Tűz Útját követő renegátoknál akár el is maradhat, ha mesterük eleve erre az útra szánta őket. Számukra is szükséges több-kevesebb visszavonultság (k6+8 hónap), mely idő alatt nem vállalnak semmilyen küldetést és csak fejlődésükkel foglalkoznak. A felkészülési, gyakorlási idő leteltével Harcértékeiket már az új módosítók szerint számolhatják.

Ha egy Tűzvarázsló a kiszabott időben (5. TSz elérésekor) nem tér vissza a Rendhez – vagy mesteréhez – később (magasabb szinten) is megteheti. Természetesen a Képzettségeket, különleges képességeket, és minden egyéb kiváltságot csak visszatértekor kap meg, addig „hagyományos" Tűzvarázslóként fejlődik. Ez mindhárom út követőire igaz.

Az ordani rendtagoknak a visszatérés kötelező, mivel ilyenkor döntetik el, hogy ki melyik rendbe nyer beavatást. A Pusztító Tűz Útját járók hat hónapos kiképzésen esnek át, melyen elsősorban a fegyverforgatás fortélyait és a hadviselést tanulmányozzák. Ez nem a Tűzmágia hanyagolását vagy feledését jelenti, hanem más irányú felhasználását; a beavatottak minden tekintetben jobb Harcossá válnak társaiknál. Ettől kezdve minden Tapasztalati Szinten (már az 5.-en is) 9 Harcérték módosítót és k6+3 Fp-t kapnak. Ezen felül a további Képzettségekkel rendelkeznek:

TSz	Képzettség	Fok/%
5.	Fegyverhasználat (Lángkard)	*Mf*
5.	Történelemismeret	*Af*
5.	Hadvezetés	*Af*
5.	Hadrend	*Af**
7.	Hadrend	*Mf**
11.	Hadvezetés	*Mf**

* Csak az Ordani Tűzvarázsló Rend tagjaira jellemző.

Értelemszerűen a fent felsoroltak között egyes Képzettségeket a karakter csak akkor képes elsajátítani, ha viszszatér a Rendhez – vagy mesteréhez. Ezt a KM vegye figyelembe!

Fegyvertár

A Pusztító Tűz Útjára lépők fegyverei az *Első Törvénykönyv*ben már leírtakhoz képest nem változnak. A Tűz Harcosai Rendbe beavatásukkor azonban (5. Tsz) rangjuk jelképeként aranyszínű pikkelyvértet kapnak. A különleges vértet átitatja Sogron isten hatalma, ezért SFÉ-je 5, MGT-je pedig 0, és mágikus természetűnek minősül.

Öltözetük – Ordanon belül – kötelezően egységes: magas szárú, fekete bőrcsizma, vörös nadrág és ujjas. Efelett hordják aranyszín vértjüket és sisakjukat; hűvös idő esetén pedig a fekete, csuklyás palástot. Fegyvereiket – mint minden ordani rendtag – nyíltan viselik, ám a Tűz Harcosainak szokása szerint a hátukon.

A Tűz Harcosai Rend tagjai megtisztelő feladatként kaphatják meg rendüktől (8. TSz) a megbízatást, hogy taníthassanak az ordani Lángőrök vagy a Főnixek rendjében. Később (11. TSz) szintén felkérésre az ifjú Tűzvarázsló jelölteket vagy a Pusztító Tűz Útjára lépők új nemzedékét taníthatja az arra érdemes. Ha a Tűzvarázsló Rend Ordanon kívülre indít egy kisebb harci különítményt, annak parancsnoka minden esetben a Pusztító Tűz Útját járó Tűzvarázsló, emberei pedig Lángőrök, de legtöbbször Főnixek. A csapásmérő alakulatot szükség esetén még kiegészíthetik a Fény Ösvényének követőivel is.

A Tűz Harcosai Rendbe beavatott Tűzvarázsló a rend utasításainak engedelmeskedve ténykedik tovább. Új küldetésre, küldetéssorozat végrehajtására indul, vagy közvetlen cél nélküli őrjáratra (kalandozásra). Utóbbi esetben kötelessége saját és a Rend ismereteinek gyarapítása, a Káosz erőinek felkutatása és üldözése, valamint az időközönkénti jelentéstétel. Feladata a sötétség erőinek megfékezése és Ordan érdekeinek foganatosítása egész Yneven. A Rend bölcs vezetői tapasztalatból tudják, egy kalandozócsapat eredményesebben és kisebb feltűnéssel szerezhet híreket, mint egy osztag katona.

A fentiekkel szemben a renegát tanítványok saját és mesterük belátása szerint dönthetnek további sorsukról, de legtöbbször – különböző okokból – ők is útnak indulnak.

Fény Ösvénye

A Fény Ösvényére lépő Tűzvarázslónak mindenképpen vissza kell térnie a Rendhez vagy mesteréhez. Ez az Út nagyobb elmélyültséget, összpontosítást, bölcsességet kíván, ezért részesülnek oly kevesen a kegyben, hogy a Tűz Hordozói Rendbe beavattassanak. Kiválasztásukat követően hosszú hónapok következnek, melyek tanulással és gyakorlatozással telnek. Azt a Tűzvarázslót – legyen akár rendtag vagy renegát – aki nem felel meg a szigorú követelményeknek, még ekkor is eltanácsolják.

Akik megfelelnek a hosszú – adottságoktól függően k6+14 hónapos – képzés során, a Tűzmágia használatában is sokat fejlődnek. Tűzelnyelés képességüket tovább tökéletesítve felruháztatnak a Tűzelvonással, és elsajátítják az ősi godoni módszer Pszi-változatát, a Tűzgyűjtés diszciplínát. Mindezen tudást már 5. TSz-en használhatják.

Emellett – az *Első Törvénykönyvben* leírtakon kívül – a következő Képzettségeket tanulják:

TSz	Képzettség	Fok/%
5.	Ősi nyelv ismerete (godoni)	*Af**
5.	Történelemismeret	*Af*
5.	Legendaismeret	*Af*
8.	Történelemismeret	*Mf*
11.	Ősi nyelv ismerete (godoni)	*Mf**

* csak az Ordani Tűzvarázsló Rend tagjai számára.

A fent felsoroltak közül egyes Képzettségeket a karakter csak akkor képes elsajátítani, ha visszatér a Rendhez – vagy mesteréhez. Ezt a KM vegye figyelembe!

Szokatlan, hogy éppen a kyr Sogron városában tanulják az ismeretlen godoni nyelvet. Az elfeledett, ősi nyelv egyedül itt maradt fenn az évezredek folyamán – a Tűzvarázslók és Ardae Magnus jóvoltából. Oly mennyiségű írott emléket őriznek a város falai között, melyből mesterről-tanítványra örökítve, a nyelvtudást napjainkig ápolhatták. A renegát mesterek ilyen tudással már egyáltalán nem, vagy csak töredékesen rendelkeznek. Az ősi tudás legkülönb ismerői – egész Yneven köztudottan – a Tűz Hordozói Rend mesterei. Az Ordani Renden belül ők a godoni hagyományok ápolói.

Fegyvertár

A Fény Ösvényére lépők nem használnak más fegyvereket, mint korábban. Ruházatuk – Ordanon belül – egységes és könnyen felismerhető. Fekete csizmát, tűzvörös nadrágot és inget, felette hasonló színű, csuklyás köpenyt viselnek. Fegyvereiket nyíltan viselik, az oldalukon. Legtöbbjük tarra borotváltatja a koponyáját, ősi hagyományként és Ardae Magnus emléke előtt tisztelegve.

A Rend elismeréseként a tapasztaltabb rendtagok (8. TSz-től) felkérésre a Lángőrök iskolájában taníthatnak Tűzmágia használatot; vagy később (11. Szinttől) az ifjú Tűzvarázsló jelölteket okíthatják és a Fény Ösvényére lépők új nemzedékét képezhetik. Az Ordani Rend Varázslótanácsában helyet kap a Tűz Hordozói Rend harminc legnagyobb tudású (12. TSz) tagja, míg a Főtanácsba csak az első tíz (15. Szint) kerülhet. A legtapasztaltabb Fény Ösvényét járó Tűzvarázsló (25. Tsz) egyben az Ordani Tűzvarázsló Rend Nagymestere is.

A már felavatott rendtagok a Tűz Harcosai Rend és a Tűz Táplálói Rend tagjaihoz hasonlóan különböző küldetéseket, feladatokat kaphatnak a Varázslótanácstól, vagy társaikhoz hasonlóan őrjáratoznak a világban hírszerzés és a sötétség visszaszorítása céljából.

Sogron Útja

A Sogron Útját követő Tűzvarázslók az Ynev szerte mágikus hatalmukról híres, és rettegett „ordani Sogronpapok". Ők vezetik az ordani Tűz Táplálói Rendet, s a papságon belül a hatalom hegyének csúcsát képezik. Pályafutásukat a Rendben Tűzvarázslóként kezdik, egyszerű és sokrétű feladatokat kapnak – más társaikhoz hasonlóan –, hogy alkalmasságuk minden területen megmérettessék. Idővel (5. TSz. elérésekor) a Tűzvarázsló Rend visszarendeli tanítványait, s amennyiben megfelelnek a Sogron Útját járókkal szemben támasztott szigorú követelményeknek és elvárásoknak, hosszú (20+k6 hónap) tanuláson és gyakorlatozáson esnek át. Ekkor avatják be őket a papi misztériumokba.

Mikor mind mestereik, mind saját maguk felkészültnek érzik magukat, elkövetkezik a beavatás szertartása. A Sosem Égető Szent Tűzben Pappá szenteltetnek és elnyerik Sogron kegyelmét. Habár a Szent Tűz nevével ellentétben hamuvá égeti az alkalmatlanokat, ilyen szégyen a gondos válogatás és a jelöltek mély elhivatottsága révén alig esik meg. A Szent Tűz Sogron akaratából megedzi az ifjú Pap hitét és eltökéltségét, még inkább elmélyíti iránta való hűségét és szeretetét. Ezen isteni mágiát később más mágiával felülbírálni lehetetlen – a játék nyelvén végtelen erősítésű Hűség és Szeretet Mozaiknak felel meg.

Beavatásuktól fogva a Sogron Útjára lépő Tűzvarázslók Papnak számítanak – az alábbi kiegészítésekkel. Tapasztalati Szintjük megmarad: 5. szintű Papként folytatják életútjukat. Ugyanakkor a Szent Tűz megtisztítja lelküket, s ezáltal bizonyos dolgokat megváltoztat.

Harcérték

A Sogron Útját járó Tűzvarázsló Harcértéke megegyezik a Pap kasztnál általánosan leírtakkal: 5. és minden további szinten is 8(3) HM-et oszthat szét Harcértékei között.

Életerő és Fájdalomtűrés

Eddigi Életerő- és Fájdalomtűréspontjaik nem változnak, azonban a Rend iskolájában eltöltött hosszú hónapok kíméletlen harci gyakorlatainak köszönhetően a továbbiakban – már 5. TSz-en is – k6+2 Fp-t kapnak szintenként.

Képzettségek

A Sogron Útját járó Tűzvarázslók sokrétűen képzettek a mágiában, ősi vallásuk legendáiban és rítusaiban. Egyetlen más Papnak sem kell annyit tanulnia, mint nekik, nemigen marad idejük és lehetőségük más, főként szabadon választott Képzettségek gyakorlására. Ez a játékban Képzettség-pontjaik alacsony számában nyilvánul meg. A beavatás után minden szinten – már 5. TSz-en is – 3 Kp-t kapnak. Emellett az *Első Törvénykönyv*ben, a Tűzvarázslónál korábban leírtakon kívül a következő Képzettségeket kapják:

TSz	Képzettség	Fok/%
5.	Vallásismeret	*Mf*
5.	Történelemismeret	*Mf*
5.	Éneklés/Zenélés	*Af*
5.	Ősi nyelv ismerete (kyr)	*Af*
5.	Legendaismeret	*Af*
5.	Emberismeret	*Af*
6.	Legendaismeret	*Mf*
7.	Ősi nyelv ismerete (kyr)	*Mf*
8.	Emberismeret	*Mf*

A fent felsoroltak közül egyes Képzettségeket a karakter csak akkor képes elsajátítani, ha visszatér a Rendhez – vagy mesteréhez. Ezt a KM vegye figyelembe!

Tapasztalati Szint

A Sogron Útját járók továbbra is a Tűzvarázslók ponttáblázata alapján lépnek szintet.

Különleges képességek

A Szent Tűz a hagyományos godoni Mana-gyűjtés, valamit a Tűzelnyelés és Lángrobbanás képességét kiégeti a felavatott lelkéből, helyettük más tulajdonságokkal ruházza fel.

Aki bőrén érezte a Szent Tüzet, uralkodik minden tűz felett: az Érzéketlenség a testet ellenállóbbá teszi az égési sebek okozta fájdalommal szemben. Ennek értelmében minden – a papra ható – tűz- és hőhatás csak a fele Fp elvesztését okozza – de az Ép-vesztésre nincs befolyással.

A Sogron Útját járó Tűzvarázsló eddig (5. Szint alatt) megszerzett 24 Mana-pontjai száma szintenként (már 5. TSz-en is) 8-cal nő – tehát a felavatott Sogron-pap 32 Mp-tal bír. A Mana-pontjait – miként más Papok – imával szerezheti vissza, a Pap kasztnál leírtak szerint (lásd *Első Törvénykönyv* 51. oldal). A Természet és a Lélek szférája felett rendelkezik, de Mana-pontjaiból nem csak a papi varázslatokat, hanem különleges szféraként a Tűzmágiát is használhatja.

Fegyvertár

Kétségtelen, hogy a Tűzkobra Papjai harcban elsősorban tűzvarázslataikkal támadnak és védekeznek. Ha mégis az acélra szorulnak, a jellegzetes ordani Lángkardot forgatják. Csatában vagy ha harcba indulnak, kámzsájuk alá bíbor pikkelyvértet vesznek.

A Sogron Útját követő Tűzvarázslók Ordanban egységes öltözetet kötelesek viselni. Ez tűzvörös ruha és szintén tűzvörös, csuklyás kámzsa. Szent Szimbólumukat és fegyverövüket mindig nyíltan, kívül hordják. A küldetést teljesítő Papok persze maguk választhatják meg öltözetüket – a küldetés jellegétől függően –, de a vörös színhez mindig vonzódnak.

A Sogron Útját járó Tűzvarázslók a 8. TSz. elérésével a Tűz Letéteményeseivé, majd 11. TSz-en a Tűz Megtisztítóivá válnak. Az Ordani Rend nagyobb Sogron templomainak – a városban és a városon túl is – ők a főpapjai. 11. TSz-től – felkérésre – a Tűz Táplálóinak Rendjében vallási tanokat oktathatnak.

Szerepük saját Rendjükön belül kettős: amellett, hogy irányítók, küldetést teljesítő ügynökként is tevékenykednek. Két küldetés között persze gyakran évek is eltelhetnek, mialatt az ügynök látszólag cél nélkül járja a világot, valójában figyel, keresi Sogron ellenségeinek a nyomát. Bármelyik Utat járja is, a Játékos és Nem Játékos Karakterek többségükben a világot járó ügynökök közé tartoznak.

Sogron más papjai

Az alább leírásra kerülő ordani kasztok a Pap főkasztba tartoznak. Sogront szolgálják és a Tűz Táplálói Rend tagjai, habár nem ők az Ynev-szerte félt ordani Sogron-papok. Legtöbbször csak NJK-k kerülnek ki soraikból, de nem kizárt, hogy Játékos személyesítse meg őket.

Tűz Szolgálói

Az Ordani Renden belül a Tűz Szolgálói vannak a legtöbben – minden templomban található közülük való –, létszámuk a templom és a hitközösség lélekszámától függ. Tagjai olyan egyszerű emberek, akik fanatikus hívőként Sogront és a Rendet szolgálják. Szolgálatukat a Rend gazdaságaiban végzik, tisztán tartják a templomokat, segédkeznek a szertartások előkészítésében és – az arra érdemesek – a szertartások alatt is. Könyveket és tekercseket, krónikákat másolnak, gyógynövényeket gyűjtenek – más vallásokban a szerzetesrendek világi testvérei végeznek hasonló munkát.

A M.A.G.U.S. játékrendszerében különböző harci és egyéb értékeik tekintetében nem térnek el egy átlagos polgártól. Hitükön és odaadásukon túl legfeljebb Képzettségeikben többek. A Tűz Szolgálója, a vele szemben támasztott követelményeknek és munkájának megfelelően az alábbi Képzettségek közül tanulhat – hogy melyiket és mennyit, azt a KM dönti el. A megtanulható Képzettségek:

Alapvető Képzettségek	Fok/%
Vallásismeret (Sogron)	*Af*

Később elsajátítható Képz.	Fok/%
Írás/Olvasás	*Af*
Nyelvismeret	*Af*
Heraldika	*Af*
Legendaismeret	*Af*
Történelemismeret	*Af*
Építészet	*Af*
Ősi nyelv ismerete	*Af*
Herbalizmus	*Af*
Sebgyógyítás	*Af*
Élettan	*Af*
Idomítás	*Af*
Vadászat/Halászat	*Af*
Kocsihajtás	*Af*
Hajózás	*Af*
Csapdaállítás	*Af*
Szakma	*Af*
Vallásismeret (Sogron)	*Mf*
Írás/Olvasás	*Mf*

Építészet	*Mf*
Herbalizmus	*Mf*
Sebgyógyítás	*Mf*
Szakma	*Mf*

Az alapvető Képzettségekkel minden Szolgáló rendelkezik, míg a többi közül csak a foglalkozásához és feladatához fontosakat sajátítja el. Persze saját jószántából az Ordani Rend kebelén sok mindent megtanulhat, ha jut rá ideje számtalan teendője közben. Hogy kinek mi a foglalkozása és ezáltal milyen Képzettségekkel rendelkezik azt a KM dönti el.

Az Alapfok után tudását – elviekben – Mesterfokra is fejlesztheti, bár a Tűz Szolgálóinak többsége átlagember, átlagos képességekkel. Nekik legtöbbször sokkal hosszabb időbe telik elsajátítani egy Képzettséget, mint a Kalandozóknak. Egy kódexmásoló, aki naphosszat – sokszor még éjszakákon át is – *tudományos művek* fölött görnyed és akár tucatszor is lemásol egy példányt, már rendelkezik Mesterfokú Írás/Olvasás Képzettséggel, mi több, a művekből számos Tudományos Képzettséget is elsajátíthat.

Ruházatuk legtöbbször egyszerű, durva szövésű – néha foltozott – barnásvörös, csuklyás kámzsa.

Az idősebb, tapasztaltabb Tűz Szolgálói a szertartások során, segédkeznek már-már egy Pappal is felérnek. Ők azok, akik folyamatosan okítják ifjabb hittestvéreiket.

A Tűz Szolgálói egyértelműen NJK kaszt.

Főnixek

A Főnixek Sogron azon Papjai, akik leginkább fegyverrel támogatják a Tűzkobra uralmát. Gyakorta Ordan legerősebb és legrendíthetetlenebb harcosaiként emlegetik őket. A Főnixek a Tűz Táplálói Rend vezetőinek engedelmeskednek, a gyakorlat azonban azt mutatja, hogy az Ordani Rend parancsait teljesítik. Legtöbbször védelmi feladatokat látnak el, ha azonban a Rend valamelyik Sogron-temploma segítségre szorul, szinte biztos, hogy őket vetik be. Hihetetlen hatékonysággal és összehangoltsággal képesek megoldani a harci feladatokat. Különleges kiképzésük során főként a kis számban – és egyedül – folytatott harcmodort sajátítják el.

A M.A.G.U.S. játékrendszerében a Főnixek Paplovagnak (harcospapnak) számítanak. Viselkedésükben és fegyverzetükben persze messze állnak a Lovagoktól, de Képességeiket a Paplovag kasztnál leírtak szerint dobják!

Harcérték

Harcérték tekintetében a Főnixek sokban különbek a Paplovagoknál. Kiképzésük során Harcosokhoz méltó figyelmet kap a fegyverforgatás. KÉ-alapjuk 5, TÉ-alapjuk 20, VÉ-alapjuk 75, CÉ-alapjuk pedig 0. Ezen túl szintenként 10 Harcérték módosítót kapnak, amit szétoszthatnak KÉ-jük, TÉ-jük, VÉ-jük és CÉ-jük között, azonban a TÉ és a VÉ növelésére szintenként 4-4 pontot kötelesek fordítani. A Főnixek Célzó Értéküket általában nem fejlesztik, mivel a kiképzések alkalmával nem tanulnak célzó fegyverekkel bánni. A távolabbi célpontokat – ha lehet – mágiával támadják.

Életerő és fájdalomtűrés

A Főnixek – habár szüntelen gyakorlással igyekeznek megőrizni és fejleszteni Egészségüket – a fegyverforgatás mellett sok más tudományt is elsajátítanak. A fájdalmat, magas önfegyelműknek hála, könnyen tűrik. Ép alapjuk 6 (ehhez adódik az Egészség 10 feletti része), Fp alapjuk is 6, amihez (az Állóképesség és az Akaraterő 10 feletti részén túl) Tapasztalati Szintenként k6+4 Fp járul.

Képzettségek

A Főnixeket az Ordani Rend különleges, sokoldalú kiképzésben részesíti. Mágiahasználatra és fegyverforgatásra okítják őket, nemigen marad idejük más – szabadon választott – Képzettségek tanulására. Ezt tükrözi alacsony Kp-alapjuk (ami 1) és szintenkénti Képzettség-pontjaik száma (amely 3). Az 1. Tapasztalati Szintig a következő Képzettségeket sajátítják el:

Képzettség	**Fok/%**
3 Fegyverhasználat	*Af*
Ökölharc	*Af*
Hadrend	*Af*
Pszi	*Mf* *
Írás/olvasás	*Af*
Vallásismeret (Sogron)	*Mf*
Emberismeret	*Af*
Sebgyógyítás	*Af*
Lefegyverzés	*Af*
Lovaglás	*Af*
Hajózás	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Mászás	20% **
Esés	25% **
Ugrás	15% **

* Pszi-jük Mesterfokú, a Kyr Pszi Ostromot nem tudják alkalmazni!

** Minden Tűz Harcosa Szintlépésekkor 15%-ot kap, amit eloszthat három Százalékos Képzettsége között, ám arra ügyelnie kell, hogy egy Képzettséget sem növelhet szintenként 10 %-nál többel.

További szinteken a Főnixek újabb Képzettségeket kapnak. Az Alapfokúak elsajátításához azonban a karakternek vissza kell térnie a Rendhez – addig nem kapja meg őket!

TSz	**Képzettség**	**Fok/%**
2.	Fegyverdobás (lándzsa)	*Af*
2.	Vakharc	*Af*
3.	Ökölharc	*Mf*
3.	Történelemismeret	*Af*
4.	Hadrend	*Mf*
4.	Lefegyverzés	*Af*
4.	Sebgyógyítás	*Mf*
5.	Fegyverhasználat (lángkard)	*Mf*
5.	Hadvezetés	*Af*
6.	Vakharc	*Mf*
7.	Lefegyverzés	*Mf*

Tapasztalati szint

A Főnixek meglehetősen lassan lépnek Tapasztalati Szintet, mivel harci tudásuk és hitük gyakorlása – illetve az új ismeretek elsajátítása – sok időt igényel. A Paplovag kaszt Tapasztalati Pont táblázatát használják.

Különleges képességek

Mint a Papok, vagy a Paplovagok, a Tűz Harcosai is Imával szerzik Manapontjaikat. Minden szinten – már az elsőn is – mindössze 6 Mp-t kapnak. Használhatják a Kis Arkánum Lélek és Természet szféráit, illetve a Tűzmágiából az Alapvető Tűzmágiát, a Tűzmágia Hat Iskolaformáját, és a Közönséges Tüzek Befolyásolását.

Sogron fanatikus Harcosainak különleges képességeket is biztosít. 3. Tapasztalati Szinttől naponta egyszer képesek a *kezükben tartott* egykezes fegyvert vagy saját magukat Tűzaurával övezni (lásd Tűzkard és Tűzaura

varázslat). Ez mindössze 1 szegmensnyi összpontosítást és a parancsszó (fohász) kimondását igényli, Mana-pont felhasználását nem. A Tűzkard és a Tűzaura erőssége (E) két szintenként 1E (1. és 2. TSz-en 1E; 3. és 4. TSz-en 2E...stb), időtartama Tapasztalati Szintenként 1 perc. Például: egy 4. szintű Főnix a kezében tartott kardot 4 percre tudja 2E erejű tűzzel övezni, melynek sebzése körönként – a kard sebzésén túl – 2k6 Sp.

A 9. Szintet elért Főnix, ha fohászban (1 kör) kéri a Tűzkobrát, azonnali segítséget kap. Tűz Elementál Szolga jelenik meg (lásd Szolga hívása Tűzvarázslat), és annyi percig mellette marad, amennyi a Főnix Tapasztalati Szintje.

A Főnixek fegyvertára

A Főnixek fegyvertára nem mutat nagy változatosságot más ordani fegyverforgatókhoz képest. Az első három fegyver, melyet megtanulnak forgatni: a lángkard, a lángtőr, és a lándzsa. Második szinten már Alapfokon dobják a lándzsát, míg ötödik Tapasztalati Szintre már tökélyre viszik kardjuk forgatását. Természetesen gyakorta elsajátítják egyéb fegyverek használatát is.

A pajzsot, a nehéz vérteket megvetik, ordani szokás szerint csak pikkelyvértet hordanak. A Rend már 1. szinten biztosít számukra egy különleges, Sogron hatalmával átitatott lángvörös pikkelyvértet, melynek SFÉ-je 3, MGT-je pedig 1. Ez minden, a használóját érő tűz- vagy hőhatásból képes 1E-t semlegesíteni. Az 5. szintet elért veterán harcosok a Rend elismeréseként újabb vértet kapnak. Ez hasonló a másikhoz – bár szemmel láthatóan sötétebb árnyalatú – SFÉ-je 4, MGT-je pedig 0. Minden tűz- és hőhatásból, ami a használóját éri, 2E-t semlegesít.

A Főnixek ruházata egységesen fekete: nadrág, ing, zeke, mely felett földet seprő, lángvörös palástot vetnek a vállukra. Szent Szimbólumukat nem szokásuk rejtegetni, kardjukat pedig – meglehetősen látványos módon – a hátukra szíjazva hordják. A pikkelyvértet a zeke helyett viselik. Megjelenésük és viselkedésük katonásan fegyelmezett.

Minden Főnix Ordanban kapja kiképzését, ahova valószínűleg Lángőrnek jelentkezett. A rendszeres napi gyakorlatokat a Rend megfigyelői titokban kiemelik, s az arra érdemeseket kiválogatják. Ők a továbbiakban a Főnixek iskolájában folytatják tanulmányaikat. Kiképzésük – mint már említést nyert – kemény, a fejvadász klánok módszereihez hasonló.

A Főnixek hitüket, rendjüket, feljebbvalóikat az életük árán is megvédelmezik, a parancsot kérdés nélkül végrehajtják. Bíznak saját erejükben, de nem önteltek és főképp nem ostobák. Nem büszkeségből bátrak, tudják mikor kell félreállni vagy menekülni. Egyetlen céljuk a Rend, a Hit, a Papok és a hívők védelmezése – ebben rendíthetetlen fanatikusok. Gyakorta látnak el testőri, kísérői szolgálatot Sogron-papok, vagy más rendtagok mellett. Olykor – különleges és fontos esetekben – futárszolgálatra is igénybe veszik őket.

Az Ordani Rend minden templomában – a városon belül és Ynev más tájain is – egy osztagnyi (20 fő) Főnix lakik. Köztük mindenkor akad egy altiszt, aki a parancsnok távollétében – halálakor – döntést hozhat. Ha a rangidős altiszt is életét veszti, úgy a rangsorban következő harcos veszi át a szerepét – így a Főnix-osztagon sosem uralkodik el a fejetlenség. Parancsnokuk (tisztjük) mindenkor az adott templom főpapja, vagy ha a létszám ezt megengedi – nagyobb templomoknál – egy, a Pusztító Tűz Útját járó Tűzvarázsló. Nagyobb templomok védelmére – a mérettől és a hitközösség lélekszámától függően – több osztagot is kirendelhet az Ordani Rend. Ha az 5. szintet elért veterán kerül altiszti rangba, őrá már egyéni küldetéseket és osztagok vezetését bízzák.

A Főnix általában NJK, de olykor Játékos Karakter is lehet. Ez esetben a KM nehéz terhet vesz a vállára, mivel a Főnixek ritkán mozognak egyedül Ynev távoli tájain – a Játékosnak olyan előtörténetet kell kitalálnia, mely ezt megindokolja. A legnehezebb KM-i feladat mégis az, hogy folyamatosan helytálló küldetésekkel lássa el Főnix kasztú Játékosát.

Tűz Táplálói

Az Ordani Rend szigorú hierarchiájában a Tűz Táplálói azok a Papok, akik a mindennapos papi teendőket ellátják. Ők vezetik Ynev-szerte az istentiszteleteket és a Rend kisebb templomait, ők végzik a szertartásokat és a nép tűzáldozatait. A Tűz Táplálóinak nevezik őket, róluk kapta nevét a három nagy alrend egyike. Egyszerű, a hétköznapok szürkeségébe vesző emberek, akik a történelmet és az időt – mint minden kis ember – törvényszerűen viszik előre. A köznéppel állnak szoros kapcsolatban, jóindulat, barátságos természet és emberismeret jellemzi őket. Megértőek és közvetlenek bárkivel, még saját ellenségükön is képesek segíteni, abban a reményben, hogy megvilágosíthatják elméjét. Habár ezen nézetükben kitartóak, idővel és többszöri kísérlet után beismerik kudarcukat. Tudós bölcsek – az évek és a könyvek teszik őket azzá. Prédikációikba, tanításaikba mindig beleszövik a múltat idéző történeteket, ezzel igyekeznek figyelmeztetni az embereket az ismétlődő katasztrófákra és balszerencsére.

Képzettségek

Kp-alapjuk (6) és szintenkénti Képzettség pontjuk (10) nem tér el a Pap Kasztnál leírtaktól, ellenben Képzettségeik igen. 1. Tapasztalati Szinten a következő Képzettségeket kapják:

Képzettség	Fok/%
1 Fegyverhasználat (lángtőr)	*Af*
Pszi	*Mf* *
2 Nyelvtudás	*Af* 5. 5.
Nyelvtudás (Pyarroni)	*Mf*
Ősi nyelv ismerete (kyr)	*Af*
Írás/Olvasás	*Af*
Vallásismeret (Sogron)	*Mf*
Emberismeret	*Af*
Történelemismeret	*Mf*
Legendaismeret	*Af*

* Pszi-jük Mesterfokú, de a Kyr Metódus Pszi Ostrom diszciplínáját alkalmazzák.

További Tapasztalati szinteken a következő Képzettségeket kapják meg:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Emberismeret	*Mf*
5.	Legendaismeret	*Mf*
7.	Ősi nyelv ismerete (kyr)	*Mf*

Különleges képességek

A Tűz Táplálói Mana-pontjaikat más papokhoz hasonlóan kapják (k3+6) és imádsággal szerezik. Három szféra felett ad nekik hatalmat Sogron: a Természet, a Lélek, valamint az Ordani Rendben egyedül álló módon az Élet szférája felett. Ugyanakkor a Tűzmágia titkaiba soha nem nyernek beavatást.

Ezek mellett a Tűzkobra különleges figyelemmel óvja őket. Mivel nem értenek a fegyverforgatáshoz, 3. szinttől,

ha életüket veszély fenyegeti, fohászban kérhetik Sogron segítségét. Az isten Tűz Elementál Szolgát küld papja megmentésére, mely a közvetlen veszély elmúltáig vele marad. Hasonló esetben 7. szinttől már Tűz Elementál Harcos érkezik.

Fegyvertár

A Tűz Táplálói nem fordítanak hangsúlyt a harcra, hisz életük során, a templomokban nincs szükség fegyverekre. A Varázslókéhoz hasonlóan a kicsi vagy könnyen hozzáférhető fegyvereket részesítik előnyben. Ilyenek a különféle tőrök (elsősorban a lángtőr), a rövid és a hosszú bot. Természetesen ha valamilyen okból kalandozásra adnák a fejüket, választhatnak más fegyvereket is. Vértet szinte semmilyen körülmények között nem öltenek.

Ordanban és a templomokban jól felismerhető öltözéket hordanak: vörös, csuklya nélküli csuhát, melyet ujjain és alsó szegélyén stilizált, sárga lángnyelvek ékítenek. Szent Szimbólumukat nyíltan viselik, fegyvert csak a templomon kívül hordanak, főként amikor útnak indulnak.

A Tűz Táplálói kisebb Sogron-templomok főpapjai, illetve a nagyobb templomok Papjai – a Kalandozók is leggyakrabban ekként találkozhatnak velük. A nagy tudású (11. TSz) Papok – kitüntetésként – Ordanban taníthatnak, a Tűz Táplálói Rend iskolájában. Politikai és hatalmi ügyekbe nem ártják bele magukat, ahogyan távol tartják magukat Ordan katonai tevékenységétől is. Egyszerű szolgáknak nevezik magukat, s az Ordanból rájuk bízott feladatokat legjobb tudásuk szerint végzik. Feladataik általában nem veszélyesek, hiszen ilyen küldetésekre Tűzvarázslókat és Főnixeket meneszt a Rend. Saját templomukról, annak környékéről hírekkel látják el Ordant – ezeket Lángőrökkel vagy mágiával továbbítják. A Rend ezen hírek szerint hozza döntéseit – melyek folyamodványaként a környéken gyakorta feltűnnek Ordan ügynökei.

A Tűz Táplálói kifejezetten NJK kaszt, de – természetesen – Játékos is megszemélyesítheti őket, ha kedvet érez rá.

Ordani Lángőrök

Rögtön azután, hogy a Tűzvarázslók átvették a hatalmat Ordanban, felmerült annak az igénye, hogy megteremtsék a város külső és belső biztonságát. Természetesen kellő hatalommal bírtak, hogy megfékezzék a környező városállamok aprócska zsoldosseregeit, de nem lehettek jelen mindenütt és a városon belül sem volt jónak mondható a közbiztonság. Ezért merült fel az igény a Lángőrök Rendje iránt. A tűzmágusok már uralmuk első esztendejében létrehozták ezt a harcosiskolát, ami azóta is kiválóan működik. A Lángőrök töltik be Ordanban a városi őrség szerepét, ők avatkoznak be, ha valahol rendbontás történne, de ők képviselik a városállam nem elhanyagolható katonai erejét is. A Lángőrök Rendjének kiképző iskolája ingyenes, de a jelentkezőket a Tűzvarázslók Rendje alapos próbának veti alá és csak az arra érdemesek lehetnek Lángőrök. Mindemellett a kiképzett Lángőrök kötelesek legalább nyolc éven át a városban szolgálni.

A Lángőrök Rendje, hasonlóan a Tűzvarázslók Rendjéhez, Ordan egyik nagyobb szigetén terül el. Hatalmas épülettömb, amely magába foglalja a tanulók és az oktatók szálláshelyeit is. Az épület körül tágas, rendezett parkok és gyakorlóterek váltogatják egymást, ahol nap mint nap több száz tanonc igyekszik elsajátítani a fegyverforgatás mesterségét.

A Lángőrök Rendjének vezetői figyelnek rá, hogy tanulóikból jó harcosok váljanak, de a fegyverforgatáson kívül még számos egyéb tudományt tanítanak. Minden itt tanuló már az első hónapokban elsajátítja a betűvetés tudományát. Később a leendő Harcosok elméjét is csiszolják, majd tanítanak nekik néhány fogást a Tűzvarázslók mesterségéből is. Ez a tanulás rengeteg időt vesz igénybe, és a tanoncok szigorú kiképzést kapnak. A szigetet csak ritkán, különleges engedéllyel hagyhatják el. Az alváson és az étkezéseken kívül a nap szinte minden percét beosztják számukra, állandóan tanulnak, gyakorolnak valamit. Még ebben a feszített, embert próbáló tempóban is öt teljes éven át végzik iskolájukat a Lángőrök. Így az alábbi Képzettségeket kapják meg első Tapasztalati Szinten:

Képzettségek	Fok/%
2 fegyver használata	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%
Írás/Olvasás	*Af*
Pszi	*Af*
Hajózás	*Af*
Vallásismeret (Sogron)	*Af*
Tűzmágia használat*	*Af*

A további Tapasztalati Szinteken is kapnak Képzettségeket, de ezeket a Képzettségeket csak Ordanban, a Rend kiképzőházában sajátíthatják el. Ez leginkább Játékos Karakterek számára lényeges, hiszen ez azt jelenti, hogy Szintlépéskor nem kapják meg az adott Képzettséget, csak ha visszatérnek Ordanba.

TSz	Képzettségek	Fok/%
4.	Vallásismeret (Sogron)	*Mf*
6.	Tűzmágia használat*	*Mf*

* A tűzmágia használata sokban hasonlít a Pyarronban tanított Mágiahasználat Képzettséghez, ez azonban értelemszerűen a Tűzmágiára vonatkozik, s nem a Mozaikmágiára. Ezzel a Képzettséggel a Karakter Mesterfokon 10 Mana-pontra tesz szert, amelyek felhasználásával alkalmazhatja az alapvető Tűzmágia varázslatait.

Természetesen a tudásnak ára van, így a Lángőrök Rendjébe tartozó har-



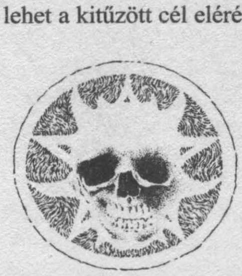
cosok mindössze 7 Kp-t kapnak első szinten és ugyanennyit Szintlépések alkalmával.

A Lángőrök első szinten a kard és egy szálfegyver forgatását tanulják meg; a pontos típust ők maguk választhatják ki. Minthogy a Rend célja különleges, elit csapatok felállítása, a Lángőrök leginkább Támadó Értéküket fejlesztik, és kisebb figyelmet fordítnak a védekezésre. Ha külön nem tanulnak bánni valamiféle célzófegyverrel, Célzó Értéküket egyáltalán nem növelik.

A Lángőrök Ordanban társadalmilag nagyon elismert emberek, megbecsülés szempontjából közvetlenül a Tűzvarázsló-papok után következnek. Szerte a kontinensen vallási fanatikus harcos hírében állnak, ami nem is nagy túlzás.

A Lángőrök inkább NJK-k, semmint a Játékos Karakterek kasztja, hiszen erősen kötődnek Ordan városához és azt csak feljebbvalóik utasítására hagyhatják el. Mint NJK-k, a Lángőrök veszélyes ellenfelek lehetnek a Kalandozók számára, hiszen különleges képességeik révén felveszik velük a versenyt. Amennyiben a Játékosok nem kerülnek el Ordanba, úgy is nyílik lehetőségük kalandokra, hisz a Lángőrök sok tevékenységük mellett a Tűzvarázsló Rend ügynökeiként vagy futáraiként is szolgálnak. Ha a Rend valamelyik távolabbi temploma veszélybe kerülne, minden bizonnyal odavezényelnek egy szakasz Lángőrt. A Kalandozók leginkább ilyen alkalmakkor találkozhatnak velük.

Ha valaki Játékos Karakterként akar Lángőrt indítani, nehéz dolga lesz a KM-nek, hiszen ez jól átgondolt előtörténetet igényel. Talán a legkézenfekvőbb az, ha a karaktert a Ordani Rend valami fontos és hosszan tartó feladattal bízza meg. Így emellett a feladat mellett az illető kalandozhat is, de külön kaland lehet a kitűzött cél elérése is.



A Tűzvarázslók különleges képességei

Az Ordani Rend minden tagja, bármelyik kasztba és csoportba tartozzék is, már 1. Tapasztalati Szinten elsajátítja a következő Képzettségeket:

Képzettség	fok/%
Vallásismeret (Sogron)	*Af*
Úszás	*Af*
Hajózás	*Af*

A Tűzvarázslók Mana-pontjaikat több módszerrel képesek visszanyerni, az *Első Törvénykönyv*ben csak a legalapvetőbb, a hagyományos Godoni Módszer szerepel. Holott minden Tűzvarázsló rendelkezik különleges képességekkel, melyek a Mana-gyűjtés különféle formái. A Tűzelnyelés és a Mana-források kiaknázása minden Tűzvarázsló (1. TSz) előtt ismert módszer, ám a Tűzelvonás képessége és a Tűzgyűjtés diszciplína csak a Fény Ösvényét járóknak (5. TSz) adatik meg.

Metódus neve	Visszanyerhető Mana-pontok száma	Égési seb
Hagyományos Godoni Módszer	(Első Törvénykönyv) TSZ / óra	nincs
Tűzgyűjtés (Godoni transz Ψ-diszciplína)*	TSZ+tűz erőssége(E)/15perc	nincs
Tűzelnyelés (különleges képesség)	tűz erőssége (E) / kör	tűz sebzése
Tűzelvonás (különleges képesség)*	tűz sebzése (SP)/kör	1Sp / 1 E

* csak a Fény Ösvényét követők ismerik

Tűzgyűjtés (Godoni transz)

Ψp: 1/15 perc
ME: –
A meditáció ideje: 15 perc
Időtartam: korlátlan

A metódus a tűz azon nyilvánvaló tulajdonságát használja ki, hogy fókuszálja a Világegyetemben természetes formában jelenlévő mágikus szubsztanciát, a Manát. Ennek kinyerésére a Tűzvarázslók a transz egy formáját használják, egy ősi godoni diszciplínát, mely ma már csak Mana-gyűjtésre használatos. Bizonyos tekintetben hasonlít a Pszi Kyr-metódusának transzához, ám annál sokkal mélyebb tudatállapotba ragadja alkalmazóját. Elméletileg bármely varázstudó felhasználhatná Mana-gyűjtésre, de Ordan Tűzvarázslói féltékenyen őrzik elsajátításának titkát.

A diszciplína segítségével a Tűzvarázsló mély transzállapotba kerül – ehhez 15 percig mozdulatlanul meditál, s teljes akaratával az elmélyülésre összpontosít. Az idő leteltével transzba kerül, csak ekkor veszi kezdetét – továbbra is ebben a tudatállapotban – a Mana-pontok begyűjtése. A Tűzvarázsló csak akkor képes egy tűz Manafókuszáló tulajdonságát kiaknázni, ha a tűz fényerején belül tartózkodik – a távolságról a tűz erősségének függvényében a Tüzek Fokozatai táblázat tudósít.

Közönséges tüzek fokozatai:

A tűz Mana-fókuszából a Tűzvarázsló 15 perc alatt annyi Mana-pontot képes az elméjébe gyűjteni, amennyi a Tapasztalati Szintje plusz a tűz- vagy hőhatás erőssége (E). Ha az adott fényudvaron belül több tűz helyezkedik el, úgy erősségük nem adódik össze, csak a legerősebb érvényesül. Legkevesebb 1E tűzerősség szükséges, tűz nélkül vagy kisebb erősítésnél a Mana-kinyerés nem történik meg.

A Tűzgyűjtés nem alkalmazható olyan tűz, vagy tűzhely mellett, melyen papi Áldás vagy Szertartás varázslat hat, továbbá szent tüzekből. Szintén sikertelen, ha a tűz nem folyamatos, megszakad vagy elalszik. Utóbbi esetben a megszakadásig begyűjtött Manapontok megmaradnak, de a meditációt újra kell kezdeni – elsőként a kialudt tűz meggyújtásával, majd újabb Ψ-pontok feláldozásával.

A transzállapot elérésére és további fenntartására a végrehajtónak 15 percenként 1 Ψ-pontot kell áldoznia. A Tűzgyűjtés ideje alatt nem végezhet

Erősség	Fokozat	Sebzés	Fényerősség
0	Gyertya	1 Sp	2 méter
1	Fáklya	k6 Sp	5 méter
2	Kandallótűz	2k6 Sp	8 méter
3	Tábortűz	3k6 Sp	12 méter
4	Jelzőtűz	4k6 Sp	16 méter
5	Máglya	5k6 Sp	20 méter
6	Kisebb háztűz	6k6 Sp	40 méter
7	Háztűz	7k6 Sp	60 méter
8	Tűzvész	8k6 Sp	80 méter

semmilyen fizikai vagy szellemi tevékenységet, mozdulatlanul ül. Magától bármikor visszatérhet a köznapi tudatállapotba, de külső erők nem képesek kizökkenteni: hiába beszélnek hozzá, rázzák, stb., a külső jelekből nem érzékel semmit. Transzát megszakítani csak Fp- vagy Ép- vesztéssel lehet, ekkor az addig begyűjtött Mp-k megmaradnak.

Példa: egy 2.TSz-ű Tűzvarázsló egy tábortűz (3E) hatósugarán (fényerősségén) belül meditálva 15 percenként 5 Mana-pontot gyűjthet az elméjébe. Ekkor – ha az összes Mana-pontja hiányzik – a teljes Tűzbegyűjtés ideje 45 perc lesz és 3 Ψ-pontba kerül.

TŰZELNYELÉS

A Tűzelnyelés képessége kétségtelenül a Godoni mágia hagyatéka, habár a Tűzvarázslók – mágiájuk más részleteihez hasonlóan – nincsenek tisztában elméleti magyarázatával. A Tűzelnyelés képességével a Tűzvarázsló bármilyen (legyen akár közönséges vagy elemi) tűzből és hőhatásból, mely folyamatosan (!), azaz legalább 1 körig hat rá, képes minden egyes körben annyi mágikus energiát (Mana-pontot) kivonni, amennyi a tűz erőssége. Erre addig képes, amíg fel nem töltődik a max. Manapontig, amennyit elméje az adott Tapasztalati Szinten befogadni képes. Ez természetesen ugyanannyi, amennyi a kaszt leírásában szerepel, s amennyit a hagyományos Godoni Módszerrel magába tud gyűjteni. A különleges energiagyűjtés ideje alatt természetesen éppúgy sebződik a tűztől, mint bárki más. 1E-nél kisebb erejű tűzből (gyertya, mécses, stb.), bármennyi ideig is hasson rá, és 1 körnél rövidebb hatásokból (tűznyíl) képtelen Manát kivonni.

Akkor – és csak akkor – ha a Tűzvarázsló elméje teljesen feltöltődött, a Tűzelnyelés jellege megváltozik. Ettől kezdve a varázsló képes bármilyen (közönséges vagy elemi) tűz, hőhatás sebzéséből az erősségnek(E) megfelelő – de minimum 1 – Sp-t semlegesíteni körönként. Ilyenkor gyertya vagy mécses nem is tudja megégetni. A hatás ideje bármennyi lehet, akár 1 körnél rövidebb is. Például: egy 3E erősségű Tűznyíl sebzéséből a Tűzvarázsló – ha telítik a mágikus energiák – 3 Sp-t képes semlegesíteni, míg egy azonos erősségű Tűzszőnyeg sebzéséből körönként 3 Sp-t.

Kívülről szemlélve úgy látszik, mintha a lángok lelohadnának a Tűzvarázsló közvetlen közelében – valójában ott teljesen kialszik a tűz. Persze a közeli lángok hőhatása érvényesül. Sebzésük a test kiszáradásban: égési sebekben, hólyagokban, fájdalomban nyilvánul meg. Mivel a jelenség nem csak a Tűzvarázsló testére érvényes, hanem teljes aurájára, így ruházata és tárgyai is élvezik a Személyes Aura ezen különleges védelmét, melynek következtében soha nem gyulladnak meg, bármekkora is a sebzés. Ez alól csak a fokozottan gyúlékony anyagok jelentenek kivételt, mint például a száraz pergamen. Ha a Tűzvarázsló aktuális Mana-pontjainak száma akár csak 1 Mp-vel is kevesebb a maximumnál, ez a tulajdonság megszűnik, és a Tűzelnyelés újfent az elvesztett Mana-pontok visszaszerzésére irányul.

A képességgel lehetetlen Mana-pontot nyerni olyan tüzekből, tűzhelyekről, melyeken papi Áldás vagy Szertartás varázslat hat, továbbá a szent tüzekből. A sebzés semlegesítő hatás persze ekkor is működhet – feltéve, hogy a Tűzvarázslót telítik a mágikus energiák.

A védő mágiák alkalmazása a képességet nem befolyásolja – hacsak a leírásában nincs erre vonatkozó kitétel –, védő erejük, tűz- és hőhatások elleni SFÉ-jük, hozzáadódik a Képesség nyújtotta védelemhez. A Testhőmérséklet-hűtés Pszi-diszciplína a Tűzelvonásban leírtak szerint befolyásolhatja a Képességet.

TŰZELVONÁS

A Tűzvarázslók másik Mana-nyerési módszere a Tűzelvonás. Ezen metódust a Tűzmágia mesterei csak a Fény Ösvényére lépőknek (5. TSz) tanítják meg. A tanítvány a Tűzelnyelés képességét fejleszti tovább (8+k6 hónapig) – természetesen csak olyan mestertől sajátíthatja el, aki maga is a Fény Ösvényét követi.

A különleges képesség lehetővé teszi, hogy a Tűzvarázsló, amíg elméje max. Mp-re fel nem töltődik, bármilyen (közönséges vagy elemi) tűznek ellenálljon. Ez a M.A.G.U.S.-ban a minimális sebzést jelenti (például: k6 Sp esetén 1Sp/kör, 2k6 Sp esetén 2Sp/kör, 3k6 Sp esetén 3Sp/kör, stb.). Mivel a képesség kihat a Személyes Aurára, a Tűzvarázsló ruházatát és más tárgyait is védi.

A Tűzelvonással az első körben a Tűzvarázsló minden tűz- és hőhatásból (legyen közönséges vagy elemi), mely folyamatosan, azaz legalább 1 körig hat rá, természetes sebzésének megfelelő Mana-pontot képes kivonni. Vagyis a tűz sebzését mégis ki kell dobni, ennyi Mana-pontot nyer ki belőle a Tűzvarázsló, miközben ő csak a minimális sebzést szenvedi el. A kör végén a tűz hirtelen lelohad, erőssége 1E-vel csökken. A második körben már az 1E-vel gyengébb tűz természetes sebzése adja ki az újabb elvont Mana-pontokat, míg értelemszerűen a tűz valós sebzése is csökken 1 Sp-vel. A tűz az újabb kör végén is lejjebb lohad, és a harmadik körben már eredeti erősségénél 2E-vel gyengébben lobog a Tűzvarázsló körül. A Tűzelvonás mindaddig működik, ameddig a Tűzvarázsló a tűzben tartózkodik és amíg elméje max. Mp-re fel nem töltődik vagy a tűz (1E alatt) ki nem alszik. Utóbbi gyakorta előfordul, még akkor is, ha tüzet táplálja valami vagy őselem teremtett. Az a közönséges tűz, mely nem aludt ki, rövid időre lelohad, de azután új erőre kap, ha éghető anyagok táplálják. Elemi tűznél, ha még tart a teremtés időtartama, szintén visszaáll a korábbi erősség: minden körben 1 E-vel nő, míg el nem éri az eredeti erősséget.

A képességgel lehetetlen Manát kivonni olyan tüzekből és tűzhelyekről, melyeken papi Áldás, vagy Szertartás varázslat hat, továbbá szent tüzekből. A sebzés semlegesítő hatás ekkor is érvényesül. Az 1E-nél gyengébb tűzből nem lehet Manát elvonni.

Amint a Tűzvarázsló elméje feltöltődik max. Mana-pontra, a sebzés is erősebben, a Tűzelnyelésben leírtak szerint hat rá. Ekkor körönként már csak a tűz erősségének megfelelő Sp-t képes közömbösíteni a sebzéséből. Persze mindenkor pontosan – számszerűen – tudja, mennyi Mana-pontot tárol éppen az elméjében, így elkerülheti az ostoba baleseteket.

Nézzünk egy példát! Egy 6. TSz-ű Tűzvarázsló, aki minden Mana-pontját elhasználta, beleáll vagy benyújtja kezét egy jelzőtűz lángjai közé. Ennek erőssége 4E, így körönként 4k6 Sp-t sebez. Az első körben sebződik 4 Sp-t és dob 4k6- tal, melynek eredménye – tegyük fel – 19. Ennyi Mana-pontot vont ki a tűzből az első körben. A kör végén a tűz hirtelen lelohad, elkezdődik a második kör. A tűz erőssége már csak 3E, természetes sebzése 3k6 Sp. A második körben a Tűzvarázsló 3Sp-t sebződik és dob 3k6-tal, melynek eredménye 14. Ennyi Mana-pontot nyer ki a második körben; elméjében már 33 Mp-t tárol. A lángok ismét lejjebb lohadnak, már csak 2E erősségűek , 2k6 Sp sebzéssel. A Tűzvarázsló – mivel már csak 3 Mp-je hiányzik – ha továbbra is a tűzben marad, vállalja a kö-

vetkezményeit, hogy Tűzelvonás képességét elveszítve nagyobb sebzést szenved el, míg ha kilép – kihúzza a kezét – a tűzből, úgy a folyamat abbamarad. Ha a maradás mellett dönt, elkezdődik a harmadik kör. Sebződik 2Sp- t és dob 2k6-tal, melynek eredménye 10. Ekkor elméje max. Mp-re töltődik, viszont a Tűzelvonás ettől kezdve másként viselkedik, már csak a tűz erősségének(E) megfelelő Sp-t semlegesít körönként. A „túlcsorduló" Mana-pontok sebzésként jelennek meg: 2 Sp-t semlegesített, 3 Sp átalakult Mp-vé, így a túlcsordulásból származó sebzés a kör végén 5 Sp lesz. A tűz erőssége 1E-re zuhan, alig ég, de nem alszik ki. Ettől fogva – mivel bőven áll rendelkezésére tűzifa – körönként 1E-vel nő az erőssége, mígnem újra jelzőtűzként lobog.

Ha a Tűzvarázslóra a tűz-, hőhatás egy körnél rövidebb ideig hat – egyszeri, mint például a Tűzaura érintése, Tűznyíl, Tűzkitörés, Tűzkard ütése, stb. –, akkor nem képes Mana-pontot elvonni belőle.

A Testhőmérséklet-hűtés Pszi-diszciplína szintén befolyásolja a sebzést. Mivel az ember testhőmérséklete 36-37 fokos, ezért maximálisan 15 fokkal lehet úgy lehűteni, hogy a Tetszhalál be ne álljon. A játékban 5 fokonként 1-es SFÉ jön létre, mely a hő- és tűzalapú sebzések ellen érvényesül. Testhőmérséklet hűtéssel vagy varázslattal elért tűz elleni SFÉ – hacsak leírása másként nem rendelkezik – hozzáadódik a különleges képesség védelméhez. Ezalatt természetesen zavartalanul használhatja adottságait a Tűzvarázsló.

A Tűzelvonás a Tűzelnyeléshez hasonlóan különleges képesség, tehát használatához nem szükséges összpontosítani és Mana-pontot áldozni. Használata közben a végrehajtó harcolhat, varázsolhat, Pszit alkalmazhat – egyszóval bármit tehet.

TŰZHÁNYÓK, VULKÁNOK, HŐKUTAK

Csak a Tűzvarázslók képesek érzékelni és kiaknázni a más varázstudók által észlelhetetlen és használhatatlan Mana-források, a tűzhányók és hőkutak erejét. A mágia tudósok máig értetlenül állnak a szintén godoni eredetű képesség előtt – csak annyit tudnak bizonyosan, hogy az erős hőt és fényt szülő természeti *jelenségek összegyűjtik* a Világegyetemet átható mágikus energiát.

A vulkán fajtája	Erősség(E)
Több mint 3000 éve alvó – meddő	0
Több mint 2000 éve alvó	1
Több mint 1000 éve alvó	2
Több mint 500 éve alvó	3
Több mint 100 éve alvó	4
Több mint 50 éve alvó	5
Több mint 20 éve alvó	6
Több mint 5 éve alvó	7
Aktív vulkán	11

A legbölcsebbek csak annyit tesznek hozzá, hogy a Felföldet, az ősi Godon földjét napjainkban is számtalan tűzhányó és hőkút fűti. Így aztán nem meglepő, ha egyes renegát Tűzvarázslók az alvó tűzhányók lejtőjén építenek házat.

Az alábbi táblázat a tűzhányók erősségéről tudósít:

Az 500 éve alvó azt jelenti, hogy az adott vulkán 500 éve nem tört ki. A játék szempontjából minden olyan tűzhányót aktívnak nevezünk, mely 5 évnél nem régebben tört ki utoljára, vagy éppen működik. A fenti erősségek a kürtő 100 méter sugarú körzetére vonatkoznak, onnan távolodva minden további 100 méterrel 1-gyel csökken az erősség. Például: egy 6-os erősségű vulkánnak 600 méteres a hatósugara. A hatósugarak nem mindig érnek el a vulkán lábán túlra, ez a tűzhányó alakjától is függ – a KM saját belátása szerint döntse el a kérdéses vulkán fajtáját.

Az olyan erősségű hőkutak, hőforrások, melyek képesek maguk körül energiamezőt létrehozni, ritkák. Közös jellemzőjük a magas hőfok és a nagy nyomás. Némelyik csak forró levegőt áraszt, de akad vizet okádó gőzforrás is. A Délvidék legnagyobb hőkútja, a „Kanor" a Felföldön található, erőssége 5-ös. A kisebb kutak ereje mind ez alatt marad. A KM egyéni belátása szerint döntsön a ritka természeti jelenségek erejéről, ám mihez tartás végett: Yneven az eddig megtalált és ismert hőkutak 50 %-ának erőssége még az 1-est sem éri el. A hőforrások maximális erőssége 10 méter sugarú körzetükre vonatkozik, innen minden további 10 méteren 1-gyel csökken.

A Tűzvarázsló, a többi varázshasználó kaszthoz hasonlóan, képes különleges helyeken gyorsabban feltölteni elméjét az ott tomboló többletenergiákból. A Mana-források közül a vulkánok és a hőkutak erejét egyedül a Tűzvarázslók képesek érzékelni és felhasználni. Ezek két módszerrel aknázhatóak ki: egyrészt a minden Tűzvarázsló által alkalmazott hagyományos Godoni Módszerrel, valamint a Tűzgyűjtéssel, melyet csak a Fény Ösvényén járók ismernek.

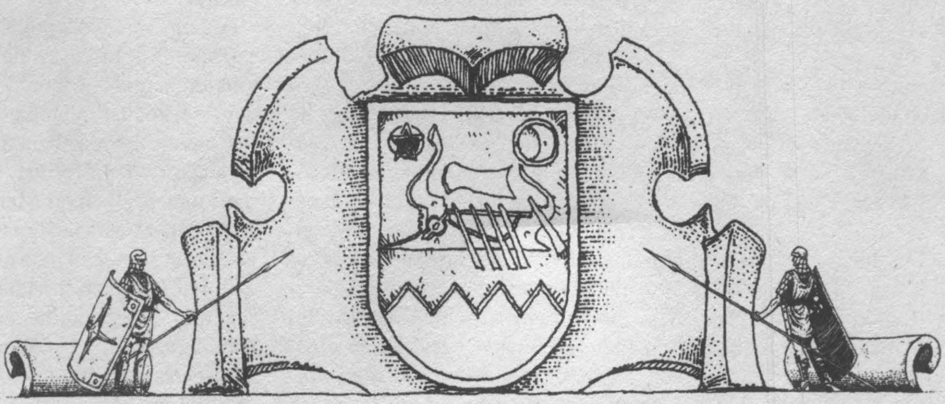
A hagyományos módszer szerint a Tűzvarázsló, ha olyan helyen jár, ahol többletenergia – Mana – áramlik környezetében, azt nyomban megérzi, mivel elméje gyorsabban töltődik fel. A legkisebb Mana-forrást is érzékeli – mert nem csak annyi Mana-pontot kap óránként, amennyi a Tapasztalati Szintje, hanem ezen felül még annyit, amennyi az adott területen a Mana-forrás erőssége (E). Elegendő, ha az érintett területen tartózkodik – közben bármit tehet –, hiszen a hagyományos Godoni Módszert használja.

A Tűzgyűjtés az érintett területen az amúgy elengedhetetlen – minimum 1E erejű – tűz nélkül is alkalmazható. A Mana-forrás e tekintetben erősségének megfelelő erősségű (E) tüzet pótol. Tűzgyűjtés során annyi Mana-pont gyűjthető be 15 perc alatt, amennyi a Tűzvarázsló tapasztalati Szintjének és a Mana-forrás aktuális erősségének összege. Ha a közelben (fényerősségen belül) még tűz is lobog, annak erőssége is hozzáadható a kinyert Mana-pontok számához.

LÁNGROBBANÁS

Minden Tűzvarázsló halálakor képes Tűzkitörésben felszabadítani testi és szellemi energiáit. Ezen különleges képességét 1 kör hosszú összpontosítással ébresztheti fel. Mindaddig, amíg újabb összpontosítással el nem altatja, a halálakor – mikor Ép-i elfogynak – bekövetkezik a Tűzkitörés, melynek erőssége a következőképpen alakul:

1 TSz = 1E
3 Mp = 1E
5 Ψ-p. = 1E



Többkasztúság

Ynev világán a kasztok tudományát különböző iskolákban, intézményekben, kiképzőközpontokban oktatják. Ezek önálló, tandíjas intézmények, avagy uralkodók, gazdag nemesurak, kereskedők, rendek, klánok pénzelik és tartják fenn őket. A növendékeket a legtöbb helyen évszázadok, olykor évezredek tapasztalatai alapján tanítják, ennek következménye a M.A.G.U.S. szigorú kasztrendszere. Mindig akadnak azonban renitensek, többre vágyók – személyek és csoportok egyaránt. Ők nem elégszenek meg egy kaszt jól körülhatárolható tudásával, sokrétűbb ismeretekre, nagyobb hatalomra vágynak.

Ikerkasztúság

Számtalan egyszerű módja ismeretes annak, hogy valaki más kasztok tudományából merítsen: Képzettségek, mellékkasztok, egyes szerteágazó ismereteket nyújtó alkasztok (Bárd, Paplovag, Adron-pap). Mégis akad, aki ennyivel nem elégszik meg, aki a legapróbb tudásmorzsáról sem hajlandó lemondani. Az ilyen karakter már nem egy, hanem egyszerre két kasztba tartozik – ez az Ikerkasztúság.

Az Ikerkasztú karakternek egyszerre két kaszt tudományában is képeznie kell magát; mindkettő gyakorlására időt és energiát fordít, értelemszerűen nehezebb tehát a dolga, mint az egyetlen kasztra összpontosítóknak. Fokozottan igaz rá a dzsad mondás: „minél több homokot markolsz, annál több folyik ki az ujjaid közül". A kettős tudásért óriási árat kell fizetni: örökös lemondásban és mérhetetlenül sok fáradságban lesz része a telhetetlen karakternek. Az Ikerkasztú karakter nem különb egykasztú társainál, pusztán más életutat jár be: hatalma, olykor bizony tudása sem nagyobb másokénál, sőt gyakran még kevesebb. Jutalomként viszont maradéktalanul alkalmazhatja mindkét kaszt képességeit és tudományát.

Két módon válhat egy karakter Ikerkasztúvá: eleve két kaszt tudományát sajátítja el egyszerre, vagy egykasztúként kezdi pályafutását, s második kasztját csak később tanulja ki. A végeredmény szempontjából nincs különbség a két lehetőség között, az azok közötti döntés csak a karakter megalkotásakor lényeges.

A párosítható kasztok

A gyakorláshoz szükséges többszörös időn és energián kívül akadálya lehet az Ikerkasztúságnak, hogy bizonyos kasztok tagjaiktól gyökeresen eltérő szellemiséget kívánnak meg, ezért egyidejű kitanulásuk lehetetlen. (Képzeljünk csak el egy Domvik-papot, aki egyben Boszorkánymester – valószínűtlen, hogy istene pártfogolná!) Az ilyen párosítás tehát lehetetlen.

További megkötés, hogy bizonyos kasztok tanulásába csak gyermekkorban lehet belekezdeni. Akár azért, mert egy gyermek minden újra való nyitottsága szükséges hozzá, akár amiatt, mert a kaszt mesterei csak gyermeket hajlandóak oktatni.

Papok és paplovagok

Papok és Paplovagok esetében fokozott élességgel merül fel a kasztok közti ideológiai ellentétek kérdése. Egyetlen isten sem tűri el, ha Papja (Paplovagja) más természetfeletti hatalmat is szolgál: egyszerre két papi kasztba senki nem tartozhat. Ha egy Pap Ikerkasztot vesz fel, élete minden percében körültekintően kell eljárnia, nehogy elveszítse istene jóindulatát. Az ilyesmi ritkán esik meg, hiszen minden egyház alaposan megfontolja, kit fogad a soraiba, s eztán az illető személyiségét céljainak megfelelően alakítja ki.

A gonosz erőknek általában nincs kifogásuk a jó eszközei ellen, ám fordítva ez korántsem igaz. A híveiktől Élet jellemet elváró istenek nem nézik jó szemmel, ha Papjuk (Paplovagjuk) a Halál eszközeihez folyamodik. Az ún. jó istenek Papjai, Paplovagjai soha nem lehetnek Ikerkasztú Boszorkánymesterek; Fejvadászként, Boszorkányként, Tolvajként pedig nem használhatják gyilkolásra, pusztításra a tudományukat. Az ilyen irányú varázslatokat és Képzettségeket (Hátbaszúrás, Méregkeverés...stb.) csak elméleti szinten, vagy sehogyan sem ismerik.

A Rendet képviselő istenek a túlzott szabadosságot, a törvények semmibevételét és a Káosz fegyvertárát tiltják Papjaik számára. A Tolvaj és Fejvadász Ikerkasztú Papok, Paplovagok ez esetben is csak jelentős megszorításokkal képzelhetők el. A démonidézések és egyéb, a Káosz kézjegyét viselő varázslatok pedig a legszigorúbban tilosak számukra, ezekről legfeljebb elméleti ismeretekkel rendelkezhetnek – az „ismerd ki az ellenséget" elv alapján.

Harcművészek és kardművészek

A harcművészetek teljes szellemi elkötelezettséget követelnek – *éppen ebben* különbözik a Harcművész a Harcostól, a Kardművész az egyszerű kardforgatótól. Az igazi Harcművész nem ismeri a megalkuvást, teljes figyelmével a harművészetek felé fordul. Ezt tükrözi tudománya is, amely a kaszt leírásában szerepel. Ha egy Harcművész megosztja szellemét, nem lesz képes a Slan-diszciplínák elsajátítására és a fejlődésre. Tökéletes példa erre a Fej-

vadász, aki, bár alkalmazza a harcművészeteket, igazából nem számít valódi Harcművésznek: noha életmódja nem különbözik gyökeresen a Harcművészekétől, mégis, már az attól való csekély eltérés – nyitottság a világi dolgok, a mérsékeltebb átszellemültség felé – is elérhetetlenné teszi számára a legjellegzetesebb Slan-diszciplínák használatát.

Harc- és kardművész tehát soha nem lehet Ikerkasztú, s ha mégis ilyen döntésre sarkallná a hatalomvágy, képtelen lenne továbbfejlődni (Tapasztalati Szintet lépni). Ezen két kaszt tudományát kizárólag az képes elsajátítani, aki gyermekkorban kezdi annak tanulását, a mesterek nem is fogadnak idősebb tanítványokat.

Tűzvarázsló

A tűzmágia Sogron híveinek, a Tűzvarázslók ordani rendjének tudománya; titkos tudás, melyet soha nem osztanak meg mással. Mivel a legtöbb Tűzvarázsló a varázsláshoz szükséges mágikus energia jelentős részét Sogrontól kapja, a Pap kasztúakhoz hasonlóan erősen függ istene jóindulatától. A Sogron-pappá avatott Tűzvarázsló vagy a harci ismeretek felé forduló Lángőr már önmagában Ikerkasztúnak számít, soha nem vehet fel még egy kasztot. Ha mégis megtenné, vagy tudását avatatlanokra bízná, rögvest elveszítené a Tűzkobra támogatását és önnön fejére idézné saját rendjének gyilkos haragját.

Képességek – a karakter kidobása

Az Ikerkasztú karakter Képességeit két kasztjának összevont kidobási módja szerint kell megalkotni. Ha a karakter eleve Ikerkasztúként kezd, a Játékos minden egyes Képesség esetében megválaszthatja, melyik kasztjához tartozó módszer szerint dob. Így az Ikerkasztú karakterek Képességei értelemszerűen jobbak egykasztú társaikéinál.

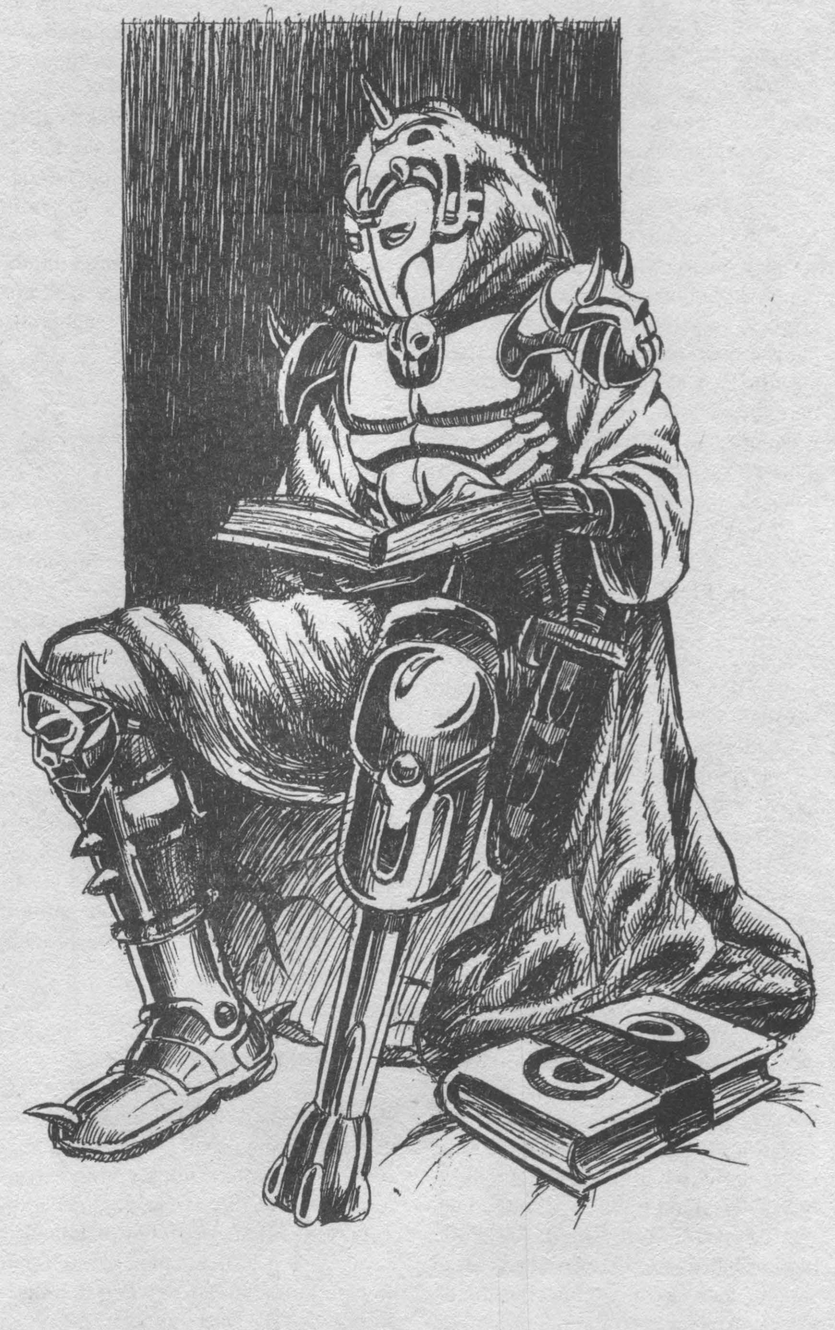
A második kasztjukat utólag felvett karakterek természetesen nem dobhatják újra Képességeiket, hiszen azok már adottak. Ha valamelyikben nem érik el az újonnan felvett kasztnál kidobható minimumot, akkor azon Képességük a tanulás ideje alatt a minimumra nő.

Tapasztalati Szint

Az Ikerkasztú karakterek mindkét kasztjukban külön Tapasztalati Szinttel rendelkeznek; könnyen előfordulhat, hogy az egyikben jóval magasabbal, mint a másikban. Tudományukat azon kasztjuk szintjén alkalmazzák, amelyikből az származik (azaz nem mindig a magasabb szinten). Harcértékük, Életerejük és egyéb olyan általános ismereteik, tulajdonságaik esetében, amelyek két kasztjukból közösen fakadnak, a karakter számára kedvezőbb érték a mérvadó.

Harcérték

Az Ikerkasztú karakter két kasztjának Harcértéke (TÉ, VÉ, KÉ, CÉ) közül az számít, amelyik számára kedvezőbb – a Játékos választhat a két kaszt közül. Két teljes Harcérték között kell azonban döntenie, nem ötvözheti egyik kasztjának TÉ-jét másik kasztja VÉ-jével. A Harcérték-módosítót csak akkor adhatja hozzá értékeihez, ha választott kasztjában lép szintet, ha a másikban, akkor értékei nem változnak.



Életerő és Fájdalomtűrés

Az Ép kiszámítása – mivel nem függ a Tapasztalati Szinttől – Iker- és Váltott-kasztú karakterek esetében azonos és egyszerű: azon kaszt Ép-alapja számít, amelyik magasabb – ehhez adódik az Egészség 10 feletti része.

Az Fp-okat hasonlóan kell számítani, mint a Harcértéket. Ikerkasztúság esetén a Játékos meghatározhatja, melyik kasztot tekinti irányadónak, ennek Fp-alapja és szintenkénti Fp-módosítója (Fp/Szint) használandó. Váltott-kasztú karakternél mindaddig a régi kasztból származó Fp-k számítanak mindaddig, amíg értékük az új kasztból kifolyólag több nem lesz. Ettől kezdve az eddigi Fp-khez Szintlépésenként hozzáadható az új kasztban kapott Fp/Szint érték.

Képzettségek és különleges képességek

Az Ikerkasztú karakter mindkét kasztja után megkapja a Képzettségeket és különleges képességeket – persze mindegyiket csak olyankor, amikor az adott kasztban éri el a megkövetelt Tapasztalati Szintet. Mindazonáltal már első szinten jóval több Képzettséggel bír, mint egykasztú társai. Nem csoda, ha gyakorlatilag alig jut ideje egyebek tanulására: Kp-alapja 0, és ha bármelyik kasztjában szintet lép, mindössze 1 további Képzettség-pontot kap.

Ha második kasztját utólag veszi fel, különleges képességeit és a korábban már elsajátított Képzettségeket nem veszíti el, de a fel nem használt Képzettség-pontokat igen. Ettől fogva eredeti kasztja után is csak 1 Képzettség-pontot kap Szintlépéskor.

Pszi-használat

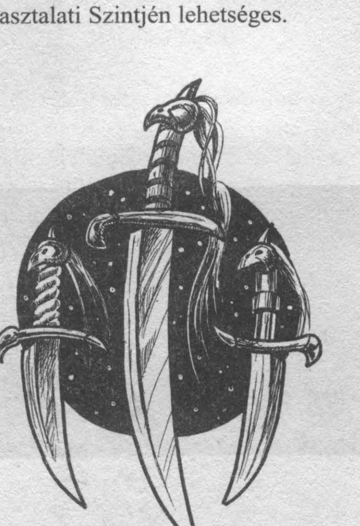
Ikerkasztúság esetén gyakran előfordul, hogy a karakter két kasztja a Pszi különböző iskoláiban követel jártasságot. Mivel a karakter ezekben különböző Pszi-használati szinten is állhat, Pszi-pontjait nem feltétlenül a magasabb rendű, hanem a számára kedvezőbb iskola után kapja. Ha az alacsonyabb rendűben jutott magasabb szintre, a magasabb rendű iskola diszciplínáit csak az abban elért Pszi-használati szinten (Tapasztalati Szinten) alkalmazhatja. Amennyiben a diszciplína használata nem szinthez kötött, tetszés szerint áldozhat rá Pszi-pontjaiból – hasonló módon eljárva, mint amikor egy Alapfokú Pszi-használó Mesterfokra fejleszti tudását. Ez azért van így, mert a mentális energiák gazdaságos felhasználásában már magasabb szintre jutott, míg a magasabb rendű diszciplínák alkalmazásában még nem szerezte meg a szükséges gyakorlatot.

(A Pyarroni Módszer Mesterfoka magasabb rendű az Alapfoknál, de a Slan-út és a Kyr-metódus ezt is meghaladja.)

Mágiahasználat

Az Ikerkasztú karakter, ha egyik kasztja feljogosítja mágia használatára, azt azon kasztjának Tapasztalati Szintjén művelheti. Ha mindkét kasztja mágiahasználó, akkor az egyik féle mágiát az egyik, a másik félét a másik kasztja szintjén alkalmazza biztonságosan. Két kasztjából származó Mana-pontjai nem adódnak össze, csak a nagyobb érték számít, másik kasztjának varázslatait is abból hozza létre. Célszerű azonban nyilvántartani, hogy másik kasztjában hány Mana-ponttal rendelkezne, ha ugyanis több Mana-pontból hoz létre egy varázslatot, mint amennyi adott kasztjában rendelkezésére állna, könynyen hibát követhet el a varázslás során. A hiba valószínűsége 30, plusz annyi százalék, amennyivel a varázslat Mp-igénye meghaladta a megengedettet. A hiba két dolgot jelenthet: ha a varázslat ártó szándékú, minden esetben magát az alkalmazót károsítja; amenynyiben segítő szándékú, úgy létre sem jön, holott a Mana-pontok elvesznek.

Az elhasznált Mana-pontokat az Ikerkasztú karakter bármelyik kasztjának módszerei szerint visszanyerheti, ám minden módszerrel legfeljebb anynyit, amennyi az adott kasztjában elért Tapasztalati Szintjén lehetséges.



Tapasztalati Pont

Az Ikerkasztú karakterek jóval mérsékeltebb ütemben fejlődnek (lépnek Tapasztalati Szintet) egykasztú társaiknál. Figyelmüket megosztják két kasztjuk tudományának gyakorlása között, miáltal nemcsak ebben a tekintetben haladnak előre lassabban, hanem egészében véve is lemaradnak az egykasztúaktól. Ez a sorsa annak, aki elaprózza magát, s egyszerre két olyan dologban is a maximumra vágyik, amely dolgok önmagukban is teljes embert kívánnak.

Az Ikerkasztú karakterek egy feladat, kaland teljesítéséért, az ellenfél legyőzéséért, egy jó ötletért ugyanannyi Tp-t kapnak, mint egykasztú társaik. A kapott Tp fele minden esetben számukra haszontalanul elvész – mintha meg sem kapták volna –, s csak a maradék szolgálja fejlődésüket. Ezt is kötelesek azonban megosztani két kasztjuk között, általában fele-fele arányban. A KM rendelkezhet úgy, hogy egyik kasztjuk többet nyerjen a másik hátrányára; az arányt annak függvényében állapítja meg, hogy a karakter azon cselekedete során, amelyért a Tp-t kapja, melyik kasztjának képességeit használta inkább, illetve melyik kasztjában lett tapasztaltabb. Varázslásért inkább a mágiát használó kasztot, harcért a fegyverforgató kasztot szokás jutalmazni. Persze legtöbbször a döntés ennél jóval nehezebb.

Az Ikerkasztú karakter mindkét kasztjában külön lép szintet; tehát a Tp-t megosztottan kell kezelnie. Valamely kasztjában akkor lép szintet, ha az ott összegyűjtött Tp-i elérik a következő Tapasztalati Szinthez szükséges ponthatárt. Ekkor azonban csak az ezen kaszttól függő értékei és képességei változnak, hiszen másik kasztjában nem lépett Tapasztalati Szintet.

Váltottkasztúság

Elképzelhető, hogy egy karakter életében váratlan fordulat következik be: eldobja a múltját, megváltozik a látásmódja avagy egyszerűen csak rádöbben, hogy más életutat kíván bejárni. Új kasztot tanul ki, csak azt gyakorolja, régi kasztját mellőzi, abban többé nem kíván fejlődni. Ugyanakkor nem felejti el addigi tudását – gyakran éppen ez jelenti számára a legfőbb problémát. Az idő alatt, amíg új kasztját kitanulja, a régiből 3 Tapasztalati Szintet veszít – ez képviseli ugyanis a mindennapos gyakorlat jelentette „csúcsfor-

mát" –, s ami ezután megmarad, az a biztos és elfeledhetetlen tudás. Ez többé nem csökken, de nem is növekedik: azaz megreked a hárommal csökkentett szinten. Új kasztjában elölről kezdi a Szintlépéseket az 1. Tapasztalati Szinttől. Az ilyen karakter két kaszt tudományában is járatos, mégsem számít Ikerkasztúnak: ez a Váltottkasztúság.

Kasztok párosítása

Az Ikerkasztúságnál leírt, gondolkodásmódból és erkölcsből fakadó ellentétek természetesen a Váltottkasztúságnál is jelentkeznek, sőt, előfordulásuk e körben még gyakoribb is, hiszen számtalanszor éppen szellemiségének változása készteti a karaktert kasztja megváltoztatására. Ezért a Váltottkasztúságnak *kétféle* formáját különböztethetjük meg.

Az egyik esetben a karakter nem tagadja meg múltját, régi kasztjának tudományát továbbra is használja (3-mal csökkentett szinten), csak a továbbfejlődésre nem fektet hangsúlyt. Általában olyankor történik így, amikor a két kaszt nem követel ellentétes szellemiséget.

A másik eset legtöbbször az ellentétes gondolkodásmódot és erkölcsiséget követelő kasztoknál fordul elő. A karakter meghasonlik önmagával, régi kasztját feledni igyekszik – ami természetesen nem könnyű feladat. Régi kasztja tudományának használatától elzárkózik, örökösen küzd azonban a kísértéssel, hogy saját vagy mások életének megóvása érdekében, vagy bármely más magasztos célért éljen feledésre ítélt hatalmával. Régi kasztjából eredő tudását főként passzívan használja, felismerésre és észlelésre, nem pedig cselekvésre; a problémákon új kasztja fegyvertárával igyekszik felülkerekedni. Az ilyen karakter a szerepjátszás széles távlatait tárja fel.

Ha Papi, Paplovagi kasztját hagyja el a karakter, többé nem képes alkalmazni a Nagy Arkánumot; ha az új kasztja a Pap, jobb, ha óvatosan bánik régi kasztja tudományával. Különösen tanácsos ez, ha olyan megtért lélekről van szó, aki korábban valamely, az új hitvallásával ellentétes kaszt tagja volt.

Képességek

A többkasztú karakterek természetesen régi kasztjuk alapján dobták képességeiket, s új kasztjuk felvételekor nem dobnak újra. Ha valamiben nem érik el az új kasztjuk esetében kidobható minimumot, azon képességük a tanulás ideje alatt a minimumra nő.

Tapasztalati Szint

A Váltottkasztú karakterek régi kasztjukból fakadó tudásukat 3 Tapasztalati Szinttel alacsonyabb nívón alkalmazzák, mint „előző életükben". Általános képességeiket (Harc, Fájdalomtűrés, stb.) is ezen a szinten használják mindaddig, amíg azok új kasztjukból eredően kedvezőbbek nem lesznek. Új kasztjukban az 1. Tapasztalati Szintről kezdenek, s hagyományos módon lépnek szintet, míg régi kasztjukban többé nem fejlődnek. Ha ez mégis megtörténne, akkor Ikerkasztúvá lépnek elő.

Harcérték

A Váltottkasztú karakter mindaddig régi kasztja (3 szinttel csökkentett) értékeivel harcol, amíg új kasztjának Harcértéke meg nem haladja azokat. Ettől fogva eddigi Harcértéke alapul szolgál, amihez minden Szint-lépéskor hozzáadhatja új kasztja Harcérték módosítóját, és a különleges képességeket, módosítókat.

Képzettségek és különleges képességek

A Váltottkasztú karakter megőrzi régi kasztjából eredő összes Képzettségét (eredeti szintjének megfelelően), különleges képességei közül azonban csak azokat, amelyek a 3 szint levonása után is megmaradnak. Ettől kezdve új kasztja szerint kapja a Képzettségeket és a különleges képességeket, valamint a Képzettség-pontokat (Kp/Szint).

Pszi-használat

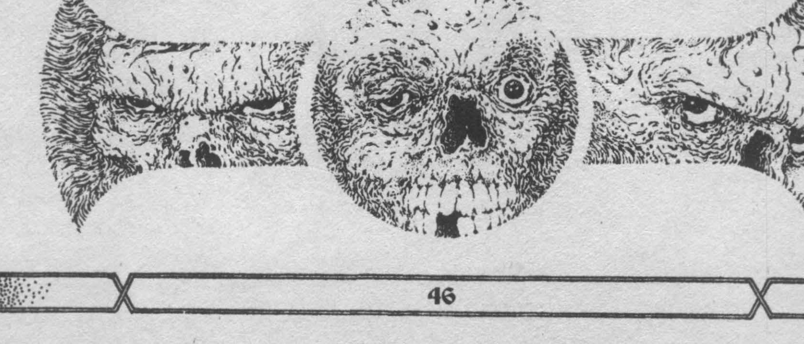
A Váltottkasztú karakter minden bizonnyal elkötelezte magát korábban valamelyik iskola mellett, s annak használatában el is jutott valamilyen szintre. Ha szerencsésen választott új kasztot, nincs szüksége a Pszi-iskola megváltoztatására. Ilyen esetben Pszihasználatának szintje a Tapasztalati Szinttel együtt 3-mal csökken, s csak akkor emelkedik tovább, ha a karakter új kasztjában „utoléri önmagát". Ha a karakter az iskola megváltoztatására kényszerül, ugyanaz történik, mint hasonló esetben az Ikerkasztúságnál: a 3 szint csökkenést követően megmaradt Pszi-pontjai nem vesznek el, és az új iskola diszciplínáira is áldozhat belőlük, ám azokat csak az új iskolájával (kasztjával) összefüggő Pszihasználati szintjén alkalmazhatja. Pszipontjainak száma csak akkor emelkedik tovább, ha az új iskolában túllépett régi Pszi-használati szintjének 3-mal csökkentett értékén.

Mágiahasználat

A Váltottkasztú karakter régi kasztjának mágikus tudását 3-mal csökkentett Tapasztalati Szinten használhatja, míg új kasztja varázslatait új szintjének megfelelően. Két mágiát használó kaszt esetén az Ikerkasztúsághoz hasonlóan kell kezelni a Mana-pontokat, s az összes, ott már említett körülmény érvényesül.

Tapasztalati Pont

A többkasztú karakterek Tp tekintetében azonosan kezelendők az egykasztúakkal – természetesen az új kasztjukra vonatkozó szabályok szerint.



Életerő

SÚLYOS SEBEK

A sebek, sérülések, csonttörések a M.A.G.U.S. rendszerében Életerőpont (Ép) veszteségben nyilvánulnak meg. Mindenkor a KM feladata, hogy színt vigyen a játékba, ez esetben, hogy szemléletessé tegye a sebesülést és az abból fakadó hátrányokat. Hiszen a seb a karakter számára izzó fájdalmat, kiömlő vért, megbénuló végtagokat jelent, míg a Játékos számára csak levonandó Ép-ben jelenik meg. (Itt fontos megjegyezni, hogy a véres részletekben elmerülő horrorisztikus leírások mindenképpen kerülendők!) A sérülés és következményeinek átélése előnyére válik a szerepjátéknak, szórakoztatóbbá, izgalmasabbá, a valósághoz hűbbé teszi a játékot. A célok nehezebben elérhetők – ezért utóbb több örömöt és sikerélményt hoznak. Aki átéli a sebekből sugárzó kínt, talán jobban meggondolja, kardot rántson-e; talán háttérbe szorul az egyszerű erőszakos megoldás, hiszen a kard kétségtelenül veszedelmes, ámde kétélű fegyver.

MI MENNYI?

A KM egyik legnehezebb feladata, hogy az elveszített Ép-ket összhangba hozza a sebesülés súlyosságával. Nemigen állítható fel általános érvényű szabály, hogy adott mennyiségű Ép elvesztése milyen súlyos sebnek felel meg. Hiszen 1 Ép megközelítőleg az egyik ujj eltörését, 6 az egyik kar elvesztését jelenti; az 5-6 Ép-s sebbe az átlagember már belehal, de öt ujj eltörése még nem nevezhető halálos sebnek. Ugyanakkor a Kalandozók 10-12 Ép után is talpon maradnak.

A Súlyos Sebek táblázata ebben nyújt segítségek a KM-nek. Számtalan módon és helyzetben leírja, hogy hány Ép milyen és mekkora sebnek feleltethető meg a különböző testrészeken. Megmutatja azt is, hogy ezek a sérülések milyen hátrányokat okoznak a sebesültnek – hiszen az Ép-veszteség már nem elfojtható fájdalmat, hanem a test strukturális sérülését jelenti: izmok, csontok, inak sérülését. Mindemellett a táblázat elsősorban a szerepjáték és a szórakozás fokozását célozza, nem pedig a karakterek megnyomorítását. (Játékos Karakterek csonkolása, megvakítása, Képességeik maradandó károsítása nem etikus!) Használata nem kötelező, szabadon választható – a KM által –, de ez esetben egyöntetűen vonatkozik mindenkire. A leírásokon és a hátrányokon a KM bármikor tetszése szerint változtathat a körülmények ismeretében, hiszen minden eshetőséget képtelenség lenne előre figyelembe venni. Egyes fegyverekkel nem is lehetséges a táblázatban leírt sebet ejteni, és a páncélok is jelentősen befolyásolhatják a hatást. A fenti példa esetében, ha negyedszer is ujjtörést sikerül kidobni a táblázatból, a KM változtathat a sebesülés helyén vagy a többedik esetben nem von le Ép-t a sebesülttől.

SZÚRÁS, VÁGÁS, ZÚZÁS

A Súlyos Sebek szabálya a sebesüléseket három csoportra osztja, a sebet okozó fegyver típusa szerint. Három különböző táblázat – a valósághűség minimális igényével is – mindenképpen szükséges, több pedig feleslegesen bonyolítaná a játék menetét. Minden egyes fegyver és sérülés persze nem vagy csak nagy jóindulattal sorolható be az alábbi kategóriákba, ilyenkor a KM szabadon módosíthat a leírtakon.

Szúrás (belső sérüléseket, csontrepedést okoz): szál- és szúrófegyverek, hajított és lőfegyverek, Harcművészek keze (ujja) különleges technikák esetén.

Vágás (erősen vérző sebet ejt): kardok, szablyák, balták és bárdok éles fele, egyéb éles holmik.

Zúzás (csontokat töri össze): buzogányok, botok, kardlap, puszta kéz, zuhanás.

PÁNCÉLOK, VÉRTEK

A Súlyos Sebek táblázat használatakor a páncélok, vértek SFÉ-jét is másként kell kezelni. Az elv egyszerű: minden páncél csak ott véd, ahol viselik (pld: a mellvért nem ad SFÉ-t a lábon.) A páncél SFÉ-je tehát csak akkor vonható le az Ép-sebzésből, ha van páncél a sebesülés helyén. A kevésbé súlyos, csak Fp-vesztést okozó sebzésnél felesleges változtatni az eddigi, egyszerű szabályon, hiszen ilyenkor a találat helyét sem határozzuk meg.

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy a különféle anyagú és típusú vértek mennyi SFÉ-t adnak:

Vért fajtája	SFÉ
merev lemez* (teljes vértezet, mellvért)	5
pikkelyes*, lemezelt* sodrony*, brigantin*	3
lánc*, keményített bőr	2
gyűrűs*, kivert bőr, posztó	1

*A mithrill +2-t, az abbit +1-*et ad* az SFÉ-hez, a bronz +1-et ad az MGT-hez.

A módosító szabály következtében várhatóan visszakapják tekintélyüket a sisakok, láb- és karvértek.

SÚLYOS SEBEK TÁBLÁZAT

A Súlyos Sebek táblázatot csak Ép-

vesztést okozó sebeknél használjuk. A sebesülés helyének és hátrányainak meghatározása csak ilyenkor szükséges, a könnyebb, Fp-t csökkentő sebek esetén nem. Mivel Túlütés ritkán következik be, s olyankor a harc sorsdöntő és izgalmas pillanata, a táblázat használata nem lassítja jelentősen a játék menetét, sőt lényegesen több izgalmat visz bele.

Túlütés esetén, ha az ellenfél Ép-t veszít (SFÉ levonása után), az első feladat meghatározni a sebesülés helyét. A Testrészek táblázatból k10-zel kidobandó a testrész, ahol a harc során sikerült súlyosan megsebezni az ellenfelet. A dobás minden esetben a támadó joga és feladata – NJK-k helyett természetesen a KM dob. A Súlyos Sebek táblázat testrészek és fegyvertípusok (Szúrás, Vágás, Zúzás) szerint csoportosul. Kikeresendő a sebző fegyver típusa és a kidobott testrész szerinti táblázat, a továbbiakban csak erre lesz szükség – például: Vágás, (jobb) Kar. Ebből újabb k10 dobás választja ki a sebesülés pontos helyét, míg súlyosságát az Ép-veszteség határozza meg. Gyakorlott Játékosok esetében egyszerűbb a két k10-et egyszerre, k100-ként dobni, hiszen az első kocka eredményét (Testrészek táblázat) már mindenki fejből tudja.

A sebzés helyének meghatározására bizonyos esetekben nincs vagy csak szűkített mértékben van szükség:

– Ha a karakter előre (Támadó Dobás előtt) bejelenti, melyik testrészre támad, az első k10 dobás (Testrészek táblázat) elmarad. Ekkor a Támadó Dobást -10-zel teszi, s amennyiben így is bekövetkezik a Túlütés, valóban a kiszemelt testrészen ejtett sebet. Persze a sebesülés pontos helyének meghatározása ekkor is kidobandó, a második k10-zel. (Ez célzó fegyverekre nem vonatkozik!)

– Teljes pontossággal is meghatározható a kiszemelt pont, ilyenkor nem csak a testrészt jelöli meg előre a támadó, hanem azon belül a seb pontos helyét is. Ekkor -25-tel tesz Támadó Dobást, és Túlütés esetén mindkét k10 elmarad: pontosan a kijelölt helyen sebzi meg ellenfelét. (Célzó fegyverekre ez sem vonatkozik!)

– 00-ás Támadó Dobás esetén, a támadó utólag is meghatározhatja a sebesülés pontos helyét. Természetesen az Ép-sebzéshez a 00-ból következő 3 Ép-n túl ez esetben is Túlütés szükséges. Mindazonáltal egy helyesen megválasztott ponton már a 3 Ép-s seb is komoly hátrányokat okozhat az ellenfélnek.



Hátrányok

A seb helyétől és súlyosságától függően különféle hátrányok (értsd: levonások, nehezítések, Képesség- és Harcérték-csökkenések) sújtják a sebesültet. A Súlyos Sebek táblázatban ezeknek csak a megnevezése szerepel, hogy melyik pontosan mit jelent, az alábbiakból olvasható ki.

Vérzés

A sebzés kisebb-nagyobb ereket nyit fel, az ilyen seb kötözés és gyógyítás nélkül komoly vérveszteséggel jár. A sebesült folyamatosan vért, azaz Ép-t veszít. Minden egyes elvérzett Ép után Egészség-próbát dobhat, hogy a vérzés magától eláll-e? Alapfokú Sebgyógyítással a leghevesebb vérzés is körök alatt elállítható, így a vér (Ép) vesztés megszűnik. Belső vérzés esetén a seb, a felsértett szervek nem csak kifelé, a sebszájakon át, hanem befelé is véreznek. Az ilyen vérzés vagy eláll magától, vagy kizárólag mágiával apasztható el. A belső vérzés gyakorta végzetesebb, mint maga a seb.

Tartós fájdalom

A sebből folyamatos, kínzó fájdalom sugárzik. Csökkenti a sebesült fájdalomtűrő képességét, azaz a max. Fp a fájdalom fokától függő értékkel csökken. Ilyenkor a sebesült Fp-i semmiképp nem emelkedhetnek a lecsökkentett max. Fp értéke fölé. A Tartós fájdalom az aktuális Fp-ket nem csökkenti, csak ha azok a max. felett lennének. A Tartós fájdalomból fakadó levonások több seb esetén nem adódnak össze, mindig csak a legnagyobb számít.

A seb az első Ép visszatértével elméletileg a gyógyulás útjára lép, ezért a Tartós fájdalom és ekként az max. Fp csökkentése is megszűnik. Természetesen adódhatnak különleges esetek, ezért mindig a KM joga megállapítani, mikor ér véget a Tartós fájdalom.

Ha a sérült fekszik, ill. sérült tagját nem mozgatja, pihenteti, állapota egy kategóriát javul (pl. Hevesből-Mérsékeltre).

Gyenge fájdalom:	1 Fp/10 perc
Mérsékelt fájdalom:	1 Fp/3 perc
Heves fájdalom:	1 Fp/kör.

Gyenge vérzés:	1 Ép/15 perc.	15 percenként Egészség-próba, hogy eláll-e?
Mérsékelt vérzés:	1 Ép/5 perc.	5 percenként Egészség-próba -1-gyel, hogy eláll-e?
Heves vérzés:	1 Ép/4 kör.	4 körönként Egészség-próba -2-vel, hogy eláll-e?

Bénulás

A seb olyan izmot, csontot, inat roncsol, mely az adott testrész, netán az egész test bénulását vonja maga után. A Bénulás végtagok esetén az adott testrészre értendő, Törzsnél és Fejnél a teljes test bénulását jelenti.

Hátrány

A seb a fájdalom és a test strukturális sérülése miatt akadályozza a sebesültet a harcban. A hátrány a legtöbb esetben – ha a táblázatban másként nem szerepel – a teljes testre (a harcra) vonatkozik, nem pedig a sérült testrészre (az a Részleges bénulás). A Hátrány elmúltának megállapítása minden esetben a KM feladata és joga, mivel figyelembe kell vennie a Hátrány okát (törés, zsibbadás, szembe csorgó vér... stb.), s csak annak múltával szüntetheti meg a Hátrányt. Lábsérülés esetén a Haladási sebesség is csökkenhet, a maximális sebesség annyi százalékára, amennyi az adott sebnél szerepel.

Testrészek

k10	Testrész
1-2	jobb Kar*
3	bal Kar
4	jobb Láb
5	bal Láb
6-8	Törzs
9	Fej

* valójában a „jobbik", a fegyverforgató kart jelenti, azaz balkezeseknél a két kar „helyet cserél".



Bénulás

Részleges bénulás:	A Harcértékek -25-tel csökkennek. Erő, Gyorsaság, Ügyesség a sérült végtagra vonatkoztatva a felére csökken. Törzsnél és Fejnél a Képességek teljes körű csökkenését jelenti.
Teljes bénulás:	Végtagoknál a sérült testrész, használhatatlanná válik, nem mozog. Törzsnél vagy Fejnél az áldozat teljesen mozgásképtelenné válik.

Hátrány (KÉ, TÉ, VÉ, CÉ)

Zavaró hátrány:	-10
Jelentős hátrány:	-25
Végzetes hátrány:	-50

Kábulat

Szédülés k6 órára:	Zavaró hátrány (-10). Ügyesség- és Gyorsaságpróbára -2.
Kábulás k6 órára:	Jelentős hátrány (-25). Ügyesség- és Gyorsaságpróbára -4.
Ájulás:	A karakter eszméletét veszti. (Ennek időtartamát a KM határozza meg.)

SZÚRÓFEGYVEREK

SZÚRÁS (Fej)

k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-4 Ép Súlyos Seb	5-6 Ép Életveszélyes Seb	7+ Ép * Halálos Seb
0-1	Koponya	A penge mély nyomot szánt a fejbőrbe, de nem szakítja át a koponyát. +k6 Fp	A szúrás megrepeszti a koponyacsontot, de nem ejt hosszú sebet.	Az elemi erejű szúrás áttöri a koponyát, de nem éri el az agyat.	A penge áttöri a koponyacsontot és megsérti a lágy részeket.
			Zavaró hátrány, Mérsékelt fájdalom	Jelentős hátrány, Heves fájdalom	Jelentős hátrány, Heves fájdalom
2-3	Homlok	A szúrás megcsúszik a homlokcsonton, hosszú és mély sebet vág a fejbőrbe. +k6 Fp	A penge hegye megrepeszti a homlokcsontot, de nem hatol mélyebbre.	A szúrás átszakítja a homlokcsontot, de ezzel el is veszíti erejét.	A penge áthatol a homlokcsonton, és végzetessé váló sérülést okoz a lágyabb részekben.
			Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	Zavaró hátrány, Mérsékelt fájdalom	Jelentős hátrány, Heves fájdalom
4	Halánték	A homlokcsonton megcsúszó szúrás a halántékhoz veszélyes közelségben ejt mély sebet. +k6 Fp	A halántékot végigmetsző szúrás egészen a fülig mélyen felszántja a fejbőrt és a koponyacsontot.	A szúrás közvetlenül a halántékot éri, és megrepeszti a csontot.	A penge átszakítja a vékony halántékcsonotot és eléri a sérülékeny, lágyabb rétegeket.
			Gyenge vérzés, Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	Gyenge vérzés, Zavaró hátrány, Mérsékelt fájdalom	Gyenge vérzés, Jelentős hátrány, Heves fájdalom
5-6	Arc	A szúrás elkerüli az érzékeny pontokat, megcsúszik az arccsonton, és csúf sebet ejt. +k6 Fp	A fegyver hegye utat talál a csontok között és az arcot átszakítva az arcüregbe, szájba hatol.	Hosszú vágás az arcon, mely megrepeszti az arc vagy orrcsontot, éppen elkerüli a szemet.	A szúrás a szemüregbe hatol. Nem mindig szúrja ki a szemet, de tartós látáskárosodást okoz.
			Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány, Gyenge vérzés	Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány, Gyenge vérzés	Heves fájdalom, Jelentős hátrány, Gyenge vérzés
7-9	Nyak / Tarkó	A penge hegye elkerüli a fontos ereket, a gigát, a csigolyákat, de felmetszi a nyakat. +k6 Fp,	A nyakat mélyen felsértő szúrás óhatatlanul felszakít néhányat a kisebb erek közül.	A penge átdöfi a nyakat, megséri a gégét vagy a csigolyákat, de elkerüli a verőeret.	A végzetes szúrás felszakítja nyaki verőeret, Ily módon könnyen halálossá válhat.
		Gyenge vérzés	Mérsékelt vérzés, Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány	Heves vérzés, Teljes bénulás



SZÚRÓFEGYVEREK

SZÚRÁS (Törzs elölről)

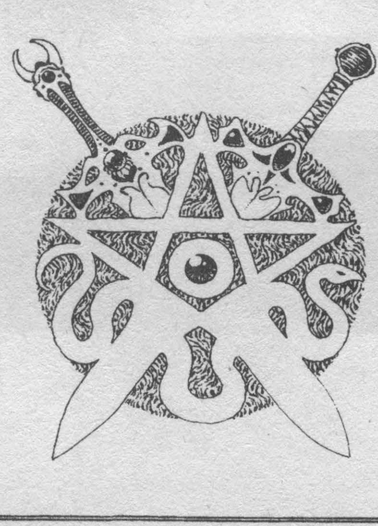
k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-6 Ép Súlyos Seb	7-9 Ép Életveszélyes Seb	10+ Ép Halálos Seb
0	Jobb kulcscsont	A szúrás felfelé eltérül a kulcscsonton, érezhető recscsenéssel hatol az izmok közé. +k6 Fp	A szúrás a kulcscsont felett teljesen átüti a csuklyásizmot. Mérsékelt vérzés.	A szúrás megrepeszti a kulcscsontot és fontos inakat, izmokat roncsol. Mérsékelt vérzés jobb Kar Részleges bénulása Gyenge fájdalom	A szúrás eltöri a kulcscsontot, és átszakítja a nyaki verőeret. Heves vérzés jobb Kar Teljes bénulása. Mérsékelt fájdalom
1	Bal kulcscsont	A szúrás felfelé eltérül a kulcscsonton, behatol az izmok közé. +k6 Fp	A szúrás a kulcscsont felett teljesen átüti a csuklyásizmot. Mérsékelt vérzés.	A szúrás megrepeszti a kulcscsontot és fontos inakat, izmokat roncsol. Mérsékelt vérzés bal Kar Részleges bénulása. Gyenge fájdalom	A szúrás eltöri a kulcscsontot, és átszakítja a nyaki verőeret. Heves vérzés bal Kar Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom
2	Szegycsont	A szúrás megzúzza a szegycsontot. Kellemetlen, de nem túl mély sebet ejt. +k6 Fp	A megrepedő szegycsont – mintha mellvért lenne – megakasztja a szúrást. Zavaró hátrány Gyenge fájdalom, +k10 Fp	A szúrás ereje eltöri a szegycsontot, a penge hegye eléri a belső szerveket. Gyenge (belső) vérzés Jelentős hátrány Gyenge fájdalom	A szúrás áttöri a szegycsontot és létfontosságú, belső szerveket döf át. Heves (belső) vérzés Végzetes hátrány Mérsékelt fájdalom
3	Bal mellkas	A szívnek irányzott szúrás elcsúszik a bordákon. Csak felületi sebet ejt, de két bordát megzúz és felsért. +k6 Fp	A penge nem éri el még a szívburkot sem, de megrepeszt két bordát. Zavaró hátrány Gyenge fájdalom	A szúrás áthatol a szétfeszített bordák között és felsérti a szívburkot. Könnyen végzetes lehet. Gyenge (belső) vérzés Zavaró hátrány Gyenge fájdalom*	A szúrás utat talál a bordák között és eléri a szívet. Túlélhető, de mindenképp veszedelmes seb. Heves (belső) vérzés Végzetes hátrány Mérsékelt fájdalom*
4	Jobb mellkas	Az elcsúszó penge megzúz két bordát és mély vágást ejt az oldalon. +k6 Fp	A szúrás elakad a bordák között és két bordát megrepeszt. Zavaró hátrány Gyenge fájdalom	A szúrás átcsúszik a bordák között és a tüdőbe szalad. Gyenge (belső) vérzés Zavaró hátrány Gyenge fájdalom*	A fegyver hegye áthatol két borda között és a tüdőben állapodik meg. Mérsékelt (belső) vérzés Jelentős hátrány Mérsékelt fájdalom*
5-6	Gyomorszáj	Az erőtlen szúrás nem hatol át az izmokon, de fájdalmas sebet ejt. +k10 Fp	A szúrás széthasítja a hasizmokat, de nem éri a belső szerveket, +k10 Fp Gyenge vérzés Zavaró hátrány	A penge áthatol a hasizmon és veszélyes sebet ejt a belső szervekben Gyenge (belső) vérzés* Zavaró hátrány	A halált ígérő szúrás végzetes roncsolást okoz a belső szervekben. Heves (belső) vérzés Jelentős hátrány*
7	Has jobboldalt	Az erőtlen szúrás könnyedén a lágy hasba szalad, de nem hatol mélyre. +k6 Fp	A penge mély, fájdalmas sebet ejt a hason, de elkerüli a belső szerveket. Gyenge vérzés +k6 Fp	A penge átdöfi a hasfalat és súlyos sebet ejt a belső szerveken. +k6 Fp, Gyenge (belső) vérzés Gyenge fájdalom*	A szúrás átszakítja a hasi izmokat és létfontosságú belső szerveket döf át. Mérsékelt (belső) vérzés Zavaró hátrány* Mérsékelt fájdalom
8	Has baloldalt	Az erőtlen szúrás könnyedén a lágy hasba szalad a legalsó borda alatt. +k6 Fp	A penge mély, fájdalmas sebet ejt a hason, elkerüli a belső szerveket. Gyenge vérzés +k6 Fp	A penge átdöfi a hasfalat és súlyos sebet ejt a belső szerveken. +k6 Fp, Gyenge (belső) vérzés Gyenge fájdalom*	A szúrás átszakítja a hasi izmokat és belső szerveket döf át. Mérsékelt (belső) vérzés Zavaró hátrány* Mérsékelt fájdalom
9	Ágyék	A szúrás csak felületi sebet ejt az érzékeny testtájon: hasfalat, izmokat sért fel. Gyenge vérzés	A penge átdöfi a hasszéli izmokat, hegye hátul, a derékon bukkan elő, de nem érinti a belső szerveket. Gyenge vérzés Zavaró hátrány Mérsékelt fájdalom	A szúrás áthatol az izmokon, mélyen az ágyékba fúródik és belső szerveket sért fel. Mérsékelt (belső) vérzés Zavaró hátrány Heves fájdalom	A penge hegye mélyen az ágyékba hatol, és a belső szervek mellett feltépi az itt futó verőereket is. Heves (belső) vérzés Végzetes hátrány Heves fájdalom.

* a belső sérülések következtében a Szívbénulás, Tüdősorvadás és Bélsorvadás boszorkánymesteri rontáshoz hasonló tünetek jelentkezhetnek. (lásd *Első Törvénykönyv* 246-249. oldal).

SZÚRÓFEGYVEREK

SZÚRÁS (Törzs hátulról)

k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-6 Ép Súlyos Seb	7-9 Ép Életveszélyes Seb	10+ Ép Halálos Seb
0	Jobb lapocka	A szúrás elakad a lapocka csonton. Csonthártya sérül, az izmok zúzódnak.	A penge éles fájdalom kíséretében a vállizomba hatol.	A szúrás elakad a lapocka csontban, de megrepeszti azt.	A szúrás átszakítja a lapocka csontot és eléri a tüdőt.
			Gyenge fájdalom	Gyenge vérzés Zavaró hátrány Gyenge fájdalom, +k10Fp	Mérsékelt (belső) vérzés Végzetes hátrány Heves fájdalom
1-2	Bal lapocka	A szúrás elakad a lapocka csonton. Csonthártya sérül, az izmok zúzódnak.	A penge éles fájdalom kíséretében a vállizomba hatol.	A szúrás elakad a lapocka csontban, de megrepeszti azt.	A szúrás átszakítja a lapocka csontot és feltépi a szívhez vezető nagyereket.
			Gyenge fájdalom	Gyenge vérzés Zavaró hátrány Gyenge fájdalom, +k10Fp	Heves (belső) vérzés Végzetes hátrány Mérsékelt fájdalom
3	Jobb hát	A szúrás eltérül a bordákon és hosszú vágást ejt a háton.	A szúrás elakad egy megrepedő bordán, de nem éri el a belső szerveket.	A szúrás áttör két borda között és eléri a tüdőt.	A penge hegye darabokra zúz egy bordát és a tüdőbe fúródik.
		Gyenge vérzés	Gyenge vérzés Gyenge fájdalom Zavaró hátrány, +k6 Fp	Mérsékelt fájdalom Gyenge (belső) vérzés	Mérsékelt (belső) vérzés Végzetes hátrány Heves fájdalom.
4	Bal hát	A szúrás eltérül a bordákon és hosszú vágást ejt a háton.	A szúrás elakad egy megrepedő bordán, de nem éri el a belső szerveket.	A szúrás áttör két borda között és eléri a tüdőt.	A penge hegye szilánkokra zúz egy bordát és a szívbe fúródik. Nem minden esetben halálos seb.
		Gyenge vérzés	Gyenge vérzés Gyenge fájdalom Zavaró hátrány, +k6 Fp	Mérsékelt fájdalom Gyenge (belső) vérzés	Heves (belső) vérzés, Jelentős hátrány Heves fájdalom.
5	Jobb derék	A szúrás eltérül a csípőcsonton és mély vágást ejt a deréktáji izmokon.	A penge átszalad a csípőcsont feletti hátizmokon, de nem sért fel belső szerveket.	A szúrás a csípőcsont felett hatol a törzsbe, és átszúrja a vesét.	A penge keresztben átszalad a törzsön, átdöfve a vesét és más belső szerveket.
		Gyenge vérzés	Gyenge vérzés, +k6 Fp	Mérsékelt fájdalom Jelentős hátrány	Mérsékelt (belső) vérzés Jelentős hátrány Heves fájdalom
6	Bal derék	A szúrás eltérül a csípőcsonton és mély vágást ejt a deréktáji izmokon.	A penge átszalad a csípőcsont feletti hátizmokon, de nem sért fel belső szerveket.	A szúrás a csípőcsont felett hatol a törzsbe, és átszúrja a vesét.	A penge keresztben átszalad a törzsön, átdöfve a vesét és más belső szerveket.
		Gyenge vérzés	Gyenge vérzés, +k6 Fp	Mérsékelt fájdalom Jelentős hátrány	Mérsékelt (belső) vérzés, Jelentős hátrány Heves fájdalom
7	Ülep	Hmm... Általános derültség, de amúgy semmi komoly. Állva étkezés.	A szúrás roncsolja a farizmokat, mély sebet ejt.	A penge mélyen a húsba mar, elérve a medencét és a combot mozgató izmokat.	A szúrás átvág egy mélyen futó artériát, nem kímélve az izmokat sem.
			Gyenge vérzés Haladási sebesség: 50%	Gyenge vérzés Haladási sebesség:30%, Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés Haladási sebesség:10%
8-9	Gerinc	A penge koppanva akad fenn az egyik gerinctövisen.	A szúrás eléri a gerincet körülölelő izmokat, de nem sért létfontosságú szervet.	A penge megsérti a gerincvelőt, részlegesen megbénítva mindkét alsó végtagot.	A támadás, szétzúzva egy csigolyanyúlványt, átmetszi a verőeret és a gerincvelőt.
		+k6 Fp	Mérsékelt vérzés Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom k6 órára Részleges bénulás	Heves vérzés Teljes bénulás válltól lefelé Heves fájdalom



SZÚRÁS (Kar)

k10	Testtáj	1-2 Ép Könnyű Seb	3-4 Ép Súlyos Seb	5-6 Ép Életveszélyes Seb*
0-2	Váll	Az elcsúszó szúrás felhasítja a vállat. A vállizom megsérül, de a csont nem.	A penge átdöfi a kart, súlyosan megsértve az izmokat és felkarcolva a csonthártyát.	A penge hegye feltépi a karba futó verőeret és a váll porcai közé fúródik.
		Gyenge vérzés Zavaró hátrány	Teljes kar Részleges bénulása, Gyenge fájdalom, Mérsékelt vérzés Jelentős hátrány a sérült Kar használatára	Heves vérzés Mérsékelt fájdalom, A Kar Teljes bénulása Jelentős hátrány
3	Felkar	A szúrás pontatlan, a penge végighasítja a felkart, de nem fúródik bele.	A szúrás lecsúszik a megrepedő karcsontról, és mélyen feltépi a felkart.	A penge érzékeny ponton átmetszi az izmot és feltépi a verőeret.
		Gyenge vérzés	Gyenge vérzés Jelentős hátrány	Heves vérzés Teljes bénulás felkartól lefelé Jelentős hátrány
5	Könyök	A penge a könyökbe vág, de nem fúródik bele. Az érzékeny porcok enyhén sérülnek.	A fegyver hegye a könyökízületbe fúródik, több itt futó eret is felszakít.	A szúrás valósággal szétroncsolja a könyökporcot és feltépi a karhajlatban futó ereket.
		+k6 Fp Gyenge vérzés Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés Az Alkar Részleges bénulása Gyenge fájdalom	Mérsékelt vérzés Az Alkar Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom
6-7	Alkar (max. 4 Ép)	A szúrás végigszánt az alkaron, hosszú, mély vágást ejtve.	A két alkarcsont között átszaladó penge átdöfi az alkart, súlyosan károsítva az izomrostokat.	A szúrás keresztben, csontig felvágja az alkart, elmetszve az izmokat, inakat és ereket.
		Gyenge vérzés	Gyenge vérzés Alkartól lefelé Részleges bénulás	Teljes bénulása Mérsékelt vérzés Gyenge fájdalom
8	Csukló (max. 4 Ép)	A szúrás nem ejt mély és végzetes sebet, de roncsolja a sérülékeny csuklóízületet.	A fegyver hegye érezhető reccsenéssel fúródik a csuklóízületbe, de elkerüli a verőeret.	A penge belefúródik a csuklóba, feltépi a verőeret és használhatatlanná roncsolja az ízületet.
		A Kézre Jelentős hátrány Gyenge fájdalom	Alkar Részleges bénulása Gyenge vérzés Mérsékelt fájdalom	Alkar Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom Mérsékelt vérzés
9	Kézfej (max. 4 Ép)	A szúrás csontig felmetsz két ujjat, megsérti az ujjízületeket is.	A penge feltépi a kézhátat és összezúzza a finom csontocskákat.	A fegyver átdöfi a kézfejet, hegye a tenyéren bukkan elő. A kéztőcsontok összetörnek.
		Zavaró hátrány Gyenge vérzés	Gyenge vérzés Gyenge fájdalom Alkar Részleges bénulása	Alkar Teljes bénulása Gyenge vérzés Mérsékelt fájdalom

* A Karon 6 Ép-nél többet nem lehet sebezni, a sebzés efeletti részét a sérült nem szenvedi el.



SZÚRÓFEGYVEREK

SZÚRÁS (Láb)

k10	Testtáj	1-2 Ép Könnyű Seb	3-4 Ép Súlyos Seb	5-6 Ép Életveszélyes Seb
0-4	Comb	A szúrás mély vágást metsz a combizomba, de elkerüli a főbb ereket. Gyenge vérzés	A penge átdöfi a combot, kellemetlen, a mozgást zavaró, de nem végzetes sebet ejtve. Haladási sebesség: 70% Gyenge vérzés, Zavaró hátrány	A szúrás csak a megrepedő combcsontban akad el, mély, zavaró sebet ejtve a lábon. Részleges bénulás Mérsékelt vérzés Zavaró hátrány Haladási sebesség: 50%
5	Térd	A pontatlan szúrás inkább vágásnak minősül. Megsérti a térdhajlat inait, de nem metszi el azokat. +k10 Fp Haladási sebesség: 80%	Hideg acél hatol a térdet alkotó csontok közé, de csak mérsékelt roncsolást okoz. Haladási sebesség: 50% Zavaró hátrány Gyenge fájdalom	A szúrás mélyen a térdízületbe hatol, nem csak a porcokat roncsolja szét, de átvágja a térdszalagokat is. Teljes bénulás, Zavaró hátrány, Mérsékelt fájdalom, Gyenge vérzés Haladási sebesség: 20%
6-7	Lábszár	A sípcsonton megcsúszó szúrás felsérti a csonthártyát és a vádli izmot. +k6 Fp	A szúrás belefúródik a megrepedő csonthártyába. +k6 Fp Zavaró hátrány Haladási sebesség: 80%	A szúrás oldalról átdöfi a vádlit, elmetszve az izomrostokat. Mérsékelt fájdalom, Gyenge vérzés Zavaró hátrány Haladási sebesség: 70%
8	Boka	A fegyver hegye belemetsz a bokaízületbe, könnyű, de kellemetlen sebet ejtve Gyenge vérzés Haladási sebesség: 80%	A penge a bokaízületbe szalad, de kifordul a sebből; nem teszi mozgásképtelenné a lábfejet. Gyenge vérzés Haladási sebesség: 60%	A szúrás az ízület mögött keresztben átszalad a bokán, létfontosságú inakat vág el. A lábfej Teljes bénulása Gyenge vérzés, Jelentős hátrány, Haladási sebesség: 40%
9	Lábfej	A csontokkal teli lábfejen elcsúszik a szúrás, hosszú, kellemetlen vágást ejtve. Gyenge fájdalom, Haladási sebesség:90%	A penge elakad a lábfej csontocskáiban, de kettőt is megrepeszt és kifordít a helyéről. Lábfej Részleges bénulása Gyenge fájdalom Haladási sebesség: 70%	A fegyver átdöfi a lábfejet, a földhöz szögezi. Csontok törnek, szalagok szakadnak. Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány, Gyenge vérzés, Lábfej Részleges bénulása, Haladási sebesség: 50%

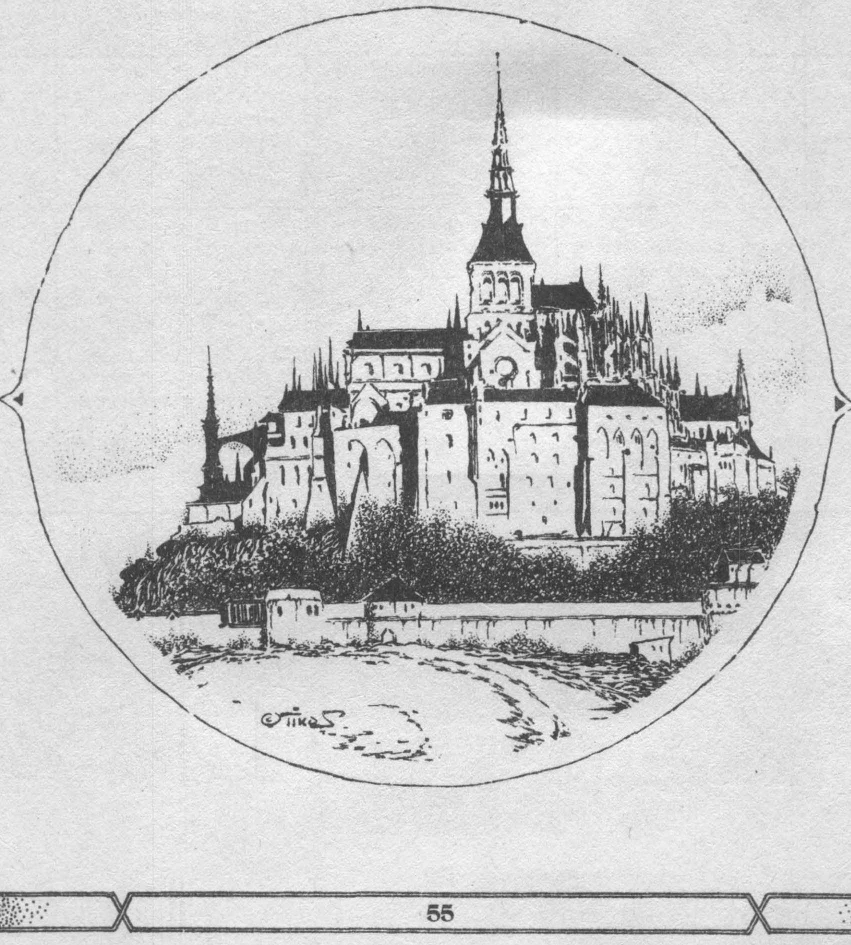
* A Lábon 8 Ép-nél többet nem lehet sebezni, az efeletti sebzést a sérült nem szenvedi el.



ZÚZÓFEGYVEREK

ZÚZÁS (Fej)

k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-4 Ép Súlyos Seb	5-6 Ép Életveszélyes Seb	7+ Ép Halálos Seb
0-2	Agykoponya	A csapás csekély erővel éri el a célt, komolyabb következményekkel nem jár.	A lecsapó fegyver véres, zúzott sebet ejt a fejtetőn.	A támadás megrepeszti a koponyacsontot, tenyérnyi bőrt nyúzva le.	A csapás bezúzza a koponyát és... a hatás az Épveszteségtől függ.
		Szédülés	Szédülés Gyenge fájdalom	Kábulás Mérsékelt fájdalom	Ájulás Mérsékelt vérzés
3-4	Homlok	A csapás a homlokcsonton csattan, de nem szakítja be.	A csapás zúzott sebet ejt a homlokon, de nem szakítja át.	Az erős csapás megrepeszti a homlokcsontot.	A csapás beszakítja a homlokcsontot és végzetes agysérülést okoz.
		Szédülés	Szédülés Gyenge fájdalom	Kábulás Mérsékelt fájdalom	Ájulás Mérsékelt vérzés
5	*Halánték*	A fegyver a halántékhoz veszélyes közelségben csap le.	A csapás eléri a halántékot és megrepeszti a vékony csontot.	A csapás bezúzza a fejtetőhöz képest papírvékony halántékot.	A csapás bezúzza a fejtetőhöz képest papírvékony halántékot.
		Szédülés	Szédülés Gyenge fájdalom	Ájulás Mérsékelt vérzés	Ájulás Mérsékelt vérzés
6-7	Arckoponya	Gyenge zúzódás az arcon. Véraláfutás, csúf lila foltok.	A csapás bezúzza az orrcsontot.	A fegyver oldalról sújt le, elkerüli a szemet, de megrepeszti a járomcsontot.	A zúzás szétroncsolja az arcot. A finom csontok szilánkokra törnek.
			Gyenge vérzés Mérsékelt fájdalom	Kábulás Gyenge vérzés Heves fájdalom	Ájulás Mérsékelt vérzés
8-9	Nyak / Tarkó	A csapás oldalról éri a nyakat, a megfeszülő izmok elnyelik az erejét.	A csapás a gégét éri, de nem zúzza össze, múlandó fulladást okoz.	A csapás a tarkót éri, közvetlenül nem okoz életveszélyes sebet.	A lesújtó fegyver bezúzza a gégét, fulladást okozva.
			Gyenge fájdalom a lélegzéskor. Zavaró hátrány	Kábulás Mérsékelt fájdalom	Mérsékelt (belső) vérzés Végzetes hátrány



ZÚZÓFEGYVEREK

ZÚZÁS (Törzs elölről)

k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-4 Ép Súlyos Seb	5-6 Ép Életveszélyes Seb	7+ Ép Halálos Seb
0	Jobb kulcscsont	A csapás véraláfutást és zúzódást okoz a kulcscsont táji izmokban. +k6 Fp	A lesújtó fegyver megrepeszti a kulcsontot. Mérsékelt fájdalom, Részleges bénulás a jobb Karon.	A csapás eltöri a kulcscsontot, a szilánkok belső sérülést okoznak. Gyenge vérzés Részleges bénulás a jobb Karon.	Nyílt törés a kulcscsonton, a csonk feltépi az alatta futó verőeret. Heves vérzés Teljes bénulás a jobb karon
1	Bal kulcscsont	A csapás véraláfutást és zúzódást okoz a kulcscsont táji izmokban. +k6 Fp	A lesújtó fegyver megrepeszti a kulcscsontot. Mérsékelt fájdalom, Részleges bénulás a bal Karon.	A csapás eltöri a kulcscsontot, a szilánkok fájdalmas belső sérülést okoznak. Gyenge vérzés Részleges bénulás a bal Karon.	A csapás beszakítja a homlokcsontot és végzetes agysérülést okoz. Mérsékelt vérzés Ájulás
2	Szegycsont	A csapás megzúzza a szegycsontot, de az ereje nem elegendő a beszakításához. +k6 Fp	A megrepedő szegycsont felfogja az ütést. Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	A csapás ereje áttöri a szegycsontot, minden mozdulat nyilalló fájdalommal jár. Mérsékelt fájdalom Jelentős hátrány	A darabokra törő szegycsont szilánkjai belső szervekbe: szívbe, tüdőbe fúródnak. Mérsékelt (belső) vérzés Heves fájdalom Végzetes hátrány
3	Bal mellkas	A csapás csúf, fájdalmas zúzódást okoz a bordaíven.	A megrepedő bordák – miként egy mellvért – felfogják az ütést. Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	A csapás három bordát is eltör, minden mozgás fájdalmat okoz. Gyenge vérzés Mérsékelt fájdalom Jelentős hátrány.	A bezúzott bordák csonkjai felszaggatják a szívbe futó ereket. ^ Mérsékelt (belső) vérzés Heves fájdalom Végzetes hátrány
4	Jobb mellkas	A csapás csúf, fájdalmas zúzódást okoz a bordaíven.	A megrepedő bordák felfogják az ütést. Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	A csapás három bordát is eltör, minden mozgás fájdalmat okoz. Gyenge vérzés Mérsékelt fájdalom Jelentős hátrány.	A bezúzott bordák csonkjai a tüdőbe fúródnak. ^ Gyenge (belső) vérzés Heves fájdalom Végzetes hátrány
5-6	Gyomorszáj	Fájdalmas csapás éri a gyomorszájat. +k6 Fp	Kirobbanó, gyorsan múló fájdalom a gyomorszájban. 2 körig tartó Kábulat +k10 Fp	Gyorsan múló fájdalom a gyomorszájban, belső sérülések. +k10 Fp 4 körig Kábulat Gyenge (belső) vérzés*	A csapás végzetes belső sérüléseket okoz. 4 körig Kábulat* Mérsékelt (belső) vérzés Mérsékelt fájdalom
7	Has jobboldalt	A csapás kellemetlen, hastájéki zúzódással jár, de komoly sérülést nem okoz. +k6 Fp	Fájdalmas, a mozgást nehezítő zúzódás a törzs izmain. +k6 Fp Zavaró hátrány	A hatás kívülről ártalmatlannak tűnik, valójában veszélyes belső sérüléssel jár. Gyenge (belső) vérzés Gyenge fájdalom	A belső szervek leszakadnak, felrepednek. Mérsékelt (belső) vérzés Mérsékelt fájdalom Jelentős hátrány*
8	Has baloldalt	A csapás kellemetlen, hastájéki zúzódással jár, de komoly sérülést nem okoz. +k6 Fp	Fájdalmas, a mozgást nehezítő zúzódás a törzs izmain. +k6 Fp Zavaró hátrány	A hatás kívülről ártalmatlannak tűnik, valójában veszélyes belső sérüléssel jár. Gyenge (belső) vérzés Gyenge fájdalom	A belső szervek leszakadnak, felrepednek. Mérsékelt (belső) vérzés Mérsékelt fájdalom Jelentős hátrány*
9	Ágyék	Öv alatti ütés! Nem a különösen érzékeny ponton.	A csapás érzékeny pontot ér, de a hatás szerencsére nem maradandó. +k10 Fp 3 körre Jelentős hátrány	Az oldalról lezúduló csapás a megrepeszti a csípőcsontot. Gyenge vérzés, Gyenge fájdalom, Jelentős hátrány, Haladási sebesség: 60%	A széthasadó csípőcsont belső sérüléseket okoz. Gyenge (belső) vérzés, Heves fájdalom, Végzetes hátrány, Haladási sebesség: 20%

* Betegség: (lásd. Első Törvénykönyv.)
^ Tüdősérülés: Állóképesség felére csökken.

ZÚZÓFEGYVEREK

ZÚZÁS (Törzs hátulról)

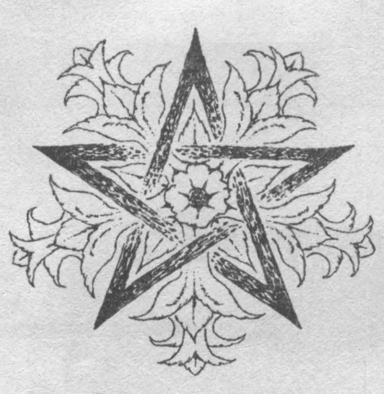
k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-4 Ép Súlyos Seb	5-6 Ép Életveszélyes Seb	7+ Ép Halálos Seb
0	Jobb lapocka	A csapás fájdalmas zúzódást okoz a lapocka környékén, vagy a csuklyás izomban.	A zúzás megrepeszti a lapockát, de ezzel el is veszíti erejét.	A fegyver eltöri a lapocka-csontot és leszakítja az itt tapadó hátizmok egy részét.	A csapás eltöri és kimozdítja helyéről a lapockát.
			Gyenge fájdalom	Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom, jobb Kar Részleges bénulása	Mérsékelt vérzés Mérsékelt fájdalom jobb Kar Teljes bénulása
1-2	Bal lapocka	A csapás fájdalmas zúzódást okoz a lapocka környékén, vagy a csuklyás izomban.	A zúzás megrepeszti a lapockát, de ezzel el is veszíti erejét.	A fegyver eltöri a lapocka-csontot és leszakítja az itt tapadó hátizmok egy részét.	A csapás eltöri és kimozdítja helyéről a lapockát.
			Gyenge fájdalom	Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom, bal Kar Részleges bénulása	Mérsékelt vérzés Mérsékelt fájdalom bal Kar Teljes bénulása
3	Jobb hát	A csapás lilára, duzzadtra zúzza a hátizmot, de nem jár végzetes sérüléssel.	A csapás erejét felfogják a megrepedő bordák, így nem okoz belső sérülést.	A csapás összetör több bordát, a csontszilánkok felsértik a tüdőt.	A szétzúzott bordák átjárják a tüdőt. Kívülről csak véraláfutás és duzzanat látható.
		+k6 Fp	Gyenge fájdalom, +k6 Fp	Gyenge (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	Mérsékelt (belső) vérzés, Heves fájdalom, Jelentős hátrány
4	Bal hát	A csapás lilára, duzzadtra zúzza a hátizmot, de nem jár végzetes sérüléssel.	A csapás erejét felfogják a megrepedő bordák, így nem okoz belső sérülést.	A csapás összetör több bordát, csontszilánkok felsértik a tüdőt.	A szétzúzott bordák átjárják a tüdőt. Kívülről csak véraláfutás és duzzanat látható.
		+k6 Fp	Gyenge fájdalom, +k6 Fp	Gyenge (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	Mérsékelt (belső) vérzés, Heves fájdalom, Jelentős hátrány
5	Jobb derék	Fájdalmas, duzzadt zúzódás a csípőcsont táján. +k6 Fp	A megrepedő csípőcsont elnyeli a csapás erejét.	A csapás a lágy részen éri a törzset, súlyos belső sérüléseket okozva.	A csúf látványt nyújtó sérülés halálos: a belső szervek leszakadnak és felrepednek.
			Gyenge fájdalom	Gyenge (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	Mérsékelt (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány
6	Bal derék	Fájdalmas, duzzadt zúzódás a csípőcsont táján. +k6 Fp	A megrepedő csípőcsont elnyeli a csapás erejét.	A csapás a lágy részen éri a törzset, súlyos belső sérüléseket okozva.	A csúf látványt nyújtó sérülés halálos: belső szervek leszakadnak és felrepednek.
			Gyenge fájdalom	Gyenge (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	Mérsékelt (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány
7	Ülep	Az izmok elnyelik a csapás erejét, habár a tűz melletti üldögélés ideig-óráig kevésbé kellemes.	A szerencsétlenül érkező csapás eltalálja és megrepeszti a farokcsontot	A csapás erejét az izmok sem fogják fel, így is eltöri a combnyakat.	A combnyak nyílt törése, az elmozduló csontok átfúrják az izmokat és a bőrt.
			Haladási sebesség: 80%, Mérsékelt fájdalom	Haladási sebesség: 30% Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom	Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány, adott Láb Teljes bénulása
8-9	Gerinc	Nyilalló fájdalom a gerinctájon. Az itt futó izmok felfogják a csapást.	A csapás a gerinc környéki izmokat roncsolja. Minden derékből, törzsből végzett mozgás erős fájdalommal jár.	A megrepedő, elmozduló csigolyák felfogják az ütést, de nyomják a gerincvelőt.	Gerinctörés. Habár a gerinc összeforrhat, a bénulás csak mágiával gyógyítható.
		+k6 Fp	Mérsékelt fájdalom Zavaró hátrány	Mérsékelt fájdalom Részleges bénulás mindkét Lábon	Ájulás Törzs és Lábak Teljes bénulása



ZÚZÓFEGYVEREK

ZÚZÁS (Kar)

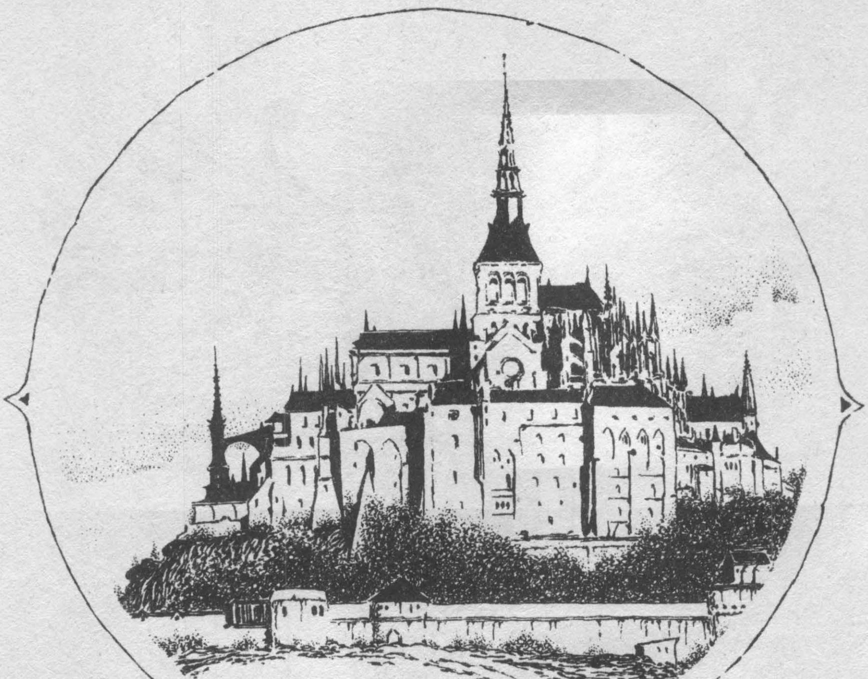
k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-4 Ép Súlyos Seb	5-6 Ép Életveszélyes Seb
0-3	Váll	Az ütés a vállizmot éri és zsibbasztja.	A csapás roncsolja a vállízületet. A szalagok szakadnak, a csontok repednek.	A csapás tönkrezúzza a vállízületet.
		Zavaró hátrány	a Kar Részleges bénulása Gyenge fájdalom	Gyenge vérzés A Kar Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom
3-4	Felkar	Az ütés a karizmot találja el, zsibbasztó fájdalmat okozva.	A csapás következtében elreped a felkarcsont.	A csapás kettétöri a felkarcsontot.
		Zavaró hátrány	Mérsékelt fájdalom könyöktől Részleges bénulás	Gyenge vérzés Mérsékelt fájdalom könyöktől lefelé Teljes bénulás
5	Könyök (max. 5 Ép)	Fájdalmas, porcleválást okozó ütés éri a könyököt.	A csapás eltöri a sérülékeny könyökízület csontjait.	A csapás nyílt törést okoz a könyökízületnél, a csontvégek felszaggatják az idegeket.
		Zavaró hátrány Gyenge fájdalom	alkar Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom	Mérsékelt vérzés alkar Teljes bénulása Heves fájdalom
6-7	Alkar (max. 4 Ép)	Az ütés megrepeszti az egyik alkarcsontot.+k6 Fp	Az erős ütés következtében eltörik az egyik alkar csont.	A zúzó erejű ütés eltöri mindkét alkar csontot.
		csukló Részleges bénulása	csukló Részleges bénulása Gyenge fájdalom	csukló Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom
8	Csukló	Az ütés porcleválást okoz a csuklóizületben. A sérült kiejti kezéből fegyverét.	Az ütés hatásaként a csuklóízületben több csont is eltörik.	Az ütés használhatatlanná roncsolja a csuklóízület érzékeny csontjait.
		Zavaró hátrány	kézfej, ujjak Részleges bénulása, Gyenge fájdalom	Kézfej és ujjak Teljes bénulása, Gyenge vérzés Mérsékelt fájdalom
9	Kézfej	Az ütés hatására egy ujj eltörik.	A csapás több ujjat is eltör, fegyvert fogni, súly emelni az adott kézzel lehetetlen.	A lesújtó fegyver szétmorzsolja a kézhát finom csontocskáit.
		A kézre Zavaró hátrány Gyenge fájdalom	Az ujjak Részleges bénulása Gyenge fájdalom	kézfej Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom



ZÚZÁS (Láb)

k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-4 Ép Súlyos Seb	5-6 Ép Életveszélyes Seb
0-4	Comb	Az ütés kirobbanó, zsibbasztó fájdalmat és véraláfutást eredményez a combizomban.	A lesújtó fegyver megrepeszti a combcsontot.	Az elsöprő erejű ütés eltöri az izmokba ágyazott combcsontot.
		Zavaró hátrány	Láb Részleges bénulása Haladási sebesség: 70% Zavaró hátrány	Láb Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom Haladási sebesség: 30%
5	Térd	Az ütés porcleválást okoz a térdízületben, miáltal minden lépés erős fájdalommal jár.	A lecsapó fegyver megzúzza a térdízületet, szétszaggatja az ínszalagokat.	A csapás következtében torzzá roncsolódik a teljes térdízület.
		Haladási sebesség: 80%, +k10 Fp, Zavaró hátrány	Haladási sebesség: 50% Zavaró hátrány Mérsékelt fájdalom	Térd Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom, Gyenge vérzés Haladási sebesség: 20%
6-7	Lábszár	Fájdalmas ütés a sípcsonton. +k10 Fp	Az ütés megrepeszti a sípcsontot.	A lábat elkaszáló fegyver ketté töri a sípcsontot.
			Gyenge fájdalom Zavaró hátrány Haladási sebesség: 80%	Jelentős hátrány Mérsékelt fájdalom Haladási sebesség: 40%
8	Boka	Az ütés hatására bevérzik a bokaízület.	A csapás eltöri a bokaízület egyik csontját, miáltal a lábfej bizonyos irányokban nem mozdítható.	A fegyver szétzúzza a bokaízületet. A csontok eltörnek, a porcok leválnak, a szalagok elszakadnak.
		Haladási sebesség: 70% Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	Haladási sebesség: 50% Mérsékelt fájdalom Zavaró hátrány	lábfej Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány, Haladási sebesség: 30%
9	Lábfej	A felülről lesújtó csapás két lábujjat is szétzúz.	A lábhát több csontja eltörik a lesújtó fegyver csapása alatt.	Az elemi erővel alázúduló csapás szilánkokra morzsolja a lábfejet.
		Gyenge fájdalom Haladási sebesség: 90%	Haladási sebesség: 70% Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	Mérsékelt fájdalom lábfej Teljes bénulása Haladási sebesség: 30%

* A Lábon 8 Ép-nél többet nem lehet sebezni. Az ennél nagyobb sebzés nyílt törést okoz, de a további Ép-ket az áldozat nem veszti el.



VÁGÁS (Fej)

k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-4 Ép Súlyos Seb	5-6 Ép Életveszélyes Seb	7+ Ép Halálos Seb
0-2	Agykoponya	A fegyver mély vágást ejt a fejtetőn, de nem szakítja be a koponyát.	A vágás bezúzza a koponyát, de ezzel el is veszíti erejét: nem éri el az agyat.	A penge hosszan felnyitja a koponyát.	A vágás átszakítja a koponyát és végzetes agysérülést okoz.
		+k6 Fp Gyenge vérzés	Zavaró hátrány Mérsékelt fájdalom Gyenge vérzés	Végzetes hátrány Mérsékelt fájdalom Mérsékelt vérzés	Mérsékelt vérzés Ájulás
3-4	Homlok	Csontig hatoló, hosszú vágás a homlokon; a vér a szembe csorog.	A vágás nem csak a bőrt sérti fel, de megrepeszti a homlokcsontot is.	A penge a fejtetőtől az orrig futó vágást ejt, beszakítva a koponyacsontot.	A vágás fejtetőtől a homlokig felnyitja a koponyát.
		+k6 Fp, Gyenge vérzés Zavaró hátrány	Zavaró hátrány Gyenge vérzés	Jelentős hátrány Gyenge fájdalom Mérsékelt vérzés	Mérsékelt vérzés Ájulás
5	Halánték	A vágás a legszélén éri a kemény homlokcsontot. Csúf, de ártalmatlan seb.	A vágás fültől a halántékig fut, de nem szakítja be a koponyát.	A penge átszakítja a halántékot, elvágja az itt futó ereket.	A vágás nyomán beszakad a halánték és az oldalsó koponya.
		+k6 Fp	+k6 Fp Gyenge vérzés Zavaró hátrány	Heves vérzés Jelentős hátrány Mérsékelt fájdalom	Heves vérzés Ájulás
6-7	Arckoponya	A vágás nyomán mély, csúf seb nyílik az arcon. A szemek, az orr nem sérülnek.	A penge megsérti a szemet, de nem sérti meg a mélyebben lapuló szemgolyót. A kicsorduló vér zavarja a látást.	A mély vágás keresztben fut az arcon: megzúzza a járomcsontot, átvágja az orrot vagy az ajkakat.	A vágás szinte leszakítja az állkapcsot, lebénítja a fél arcot, de elkerüli a szemet.
		+k6 Fp	Gyenge vérzés Mérsékelt fájdalom Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés Mérsékelt fájdalom Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés Heves fájdalom Jelentős hátrány
8-9	Nyak / Tarkó	A penge belevág a nyakba, végzetesnek tűnő, mégsem komoly sebet ejtve. +k6 Fp	A vágás feltépi a nyakat és a többet az ott futó erek és szalagok közül.	A vágás mélyen a nyakba hatol, átmetszve a nyaki verőeret.	A penge kis híján átvágja a nyakat. Feltépi az ereket és a csigolyákban akad el.
		Gyenge vérzés	Mérsékelt vérzés Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	Heves vérzés, Végzetes hátrány, Mérsékelt fájdalom, Nyak Részleges bénulása	Heves vérzés Teljes bénulás Mérsékelt fájdalom



VÁGÓFEGYVEREK

VÁGÁS (Törzs elölről)

k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-6 Ép Súlyos Seb	7-9 Ép Életveszélyes Seb	10+ Ép Halálos Seb
0	Jobb kulcscsont	A vágás a jobb kulcscsont felett az izmokban hatol. +k6 Fp	A felülről érkező vágás a kulcscsontig hatol, mély, kellemetlen sebet ejtve a nyak alatt. Mérsékelt vérzés Zavaró hátrány	A vágás felülről csap le a vállra, szétroncsolja az izmokat és megrepeszti a kulcscsontot. Mérsékelt vérzés jobb Kar Részleges bénulása	A lezúduló penge átvágja a vállat és a kulcscsontot, kis híján a szívig hatol. Heves vérzés Jelentős hátrány jobb Kar Teljes bénulása
1	Bal kulcscsont	A vágás a bal kulcscsont felett az izmokba hatol. +k6 Fp	A vágás a kulcscsontig hatol, kellemetlen sebet ejtve a nyak alatt. Mérsékelt vérzés Zavaró hátrány	A vágás lecsap a vállra, szétroncsolja az izmokat és megrepeszti a kulcscsontot. Mérsékelt vérzés bal Kar Részleges bénulása	A lezúduló penge átvágja a vállat és a kulcscsontot, majd a tüdőbe hatol. Mérsékelt vérzés Végzetes hátrány bal Kar Teljes bénulása
2	Szegycsont	Csak a penge hegye éri el a törzset, átmetszi a mellizom bőr alatti rostjait és felkarcolja a szegycsontot. +k6 Fp	Hosszú, nem végzetesen mély vágás, mely a nyaktól egészen a köldökig fut. Zavaró hátrány Gyenge fájdalom Gyenge vérzés	A vágás a mellizomnál hatol a testbe, leszakítja a szegycsontot, de elkerüli a szívet. Mérsékelt vérzés Jelentős hátrány Mérsékelt fájdalom	A vágás keresztben felnyitja a mellkast, a tüdőbe hatol és felsérti a szívkörnyéki nagyereket. Végzetes hátrány Heves vérzés Heves fájdalom
3	Bal mellkas	A vágás eltérül és lecsupaszítja a baloldali bordákat. A seb veszedelmesnek látszik, holott ártalmatlan. +k6 Fp	Az oldalról érkező vágás elakad a megroppanó és elmozduló bordákban. Zavaró hátrány Gyenge fájdalom	A penge oldalt felnyitja a törzset, keresztül hatolva a kettétörő bordákon. Zavaró hátrány Mérsékelt vérzés Mérsékelt fájdalom ^	A penge áttöri a bordákat és feltépi a szívkörnyéki nagyereket, esetleg magát a szívet is. Jelentős hátrány Heves vérzés Mérsékelt fájdalom ^
4	Jobb mellkas	A vágás eltérül és lecsupaszítja a jobboldali bordákat. +k6 Fp	Az oldalról érkező vágás elakad az elmozduló bordákban. Zavaró hátrány Gyenge fájdalom	A penge oldalt felnyitja a törzset, keresztül hatolva a kettétörő bordákon. Zavaró hátrány Mérsékelt vérzés Mérsékelt fájdalom ^	A vágás áttöri a bordákat és a tüdőbe hatol. Végzetes hátrány Mérsékelt vérzés Mérsékelt fájdalom ^
5-6	Gyomorszáj	A penge hegye épphogy eléri a törzset. Átmetszi a hasizom felső rostjait. Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	A csapás felülről lefelé átvágja a hasizmot, de nem sérti fel a belső szerveket. Zavaró hátrány Gyenge vérzés Gyenge fájdalom	A szemből érkező vágás a szegycsont alatt felnyitja a törzset, feltárva a belső szerveket. Jelentős hátrány Mérsékelt vérzés Mérsékelt fájdalom	A vágás szegycsonttól ágyékig hatol. Erre mondják, hogy kiontotta ellenfele beleit. Heves vérzés Jelentős hátrány Heves fájdalom
7	Has jobboldalt	A penge a bordák alatt belevág a lágy hasfalba, legfeljebb izmokat sért fel. +k6 Fp	A csapás áthatol az oldalsó törzsizmokon, de nem éri el a belső szerveket. +k6 Fp, Gyenge vérzés Zavaró hátrány	A vágás jobboldalról érkezik és mélyen a törzsbe, a belső szervekbe hatol. Mérsékelt vérzés Mérsékelt fájdalom Zavaró hátrány	A vágás oldalt nyitja fel a hasat, hosszan és mélyen fut,belső szerveket is szétroncsolva. Heves fájdalom Mérsékelt vérzés Jelentős hátrány
8	Has baloldalt	A penge a bordák alatt belevág a lágy hasfalba, legfeljebb izmokat sért fel. +k6 Fp	A csapás áthatol az oldalsó törzsizmokon, de nem éri el a belső szerveket. +k6 Fp, Gyenge vérzés Zavaró hátrány	A vágás baloldalról érkezik és mélyen a törzsbe, a belső szervekbe hatol. Mérsékelt vérzés Mérsékelt fájdalom Zavaró hátrány	A vágás oldalt nyitja fel a hasat, hosszan és mélyen fut,belső szerveket is szétroncsolva. Heves fájdalom Mérsékelt vérzés Jelentős hátrány
9	Ágyék	A has alján keresztben ejtett vágás fájdalmas, de nem nyitja fel a hasfalat. +k10 Fp	Az oldalról lesújtó vágás a megzúzódó csípőcsontban akad el. Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom Zavaró hátrány	A keresztben elhúzott penge hosszú sebet ejt, felnyitja a hasat, de nem roncsolja a belső szerveket. Mérsékelt vérzés Zavaró hátrány Mérsékelt fájdalom	A vágás szétroncsolja a csípőt, feltépi a verőereket és a belső szerveket. Heves vérzés Végzetes hátrány Heves fájdalom

* Betegség: (lásd. *Első Törvénykönyv*)
^ Tüdősérülés: Állóképesség felére csökken.

VÁGÓFEGYVEREK

VÁGÁS (Törzs hátulról)

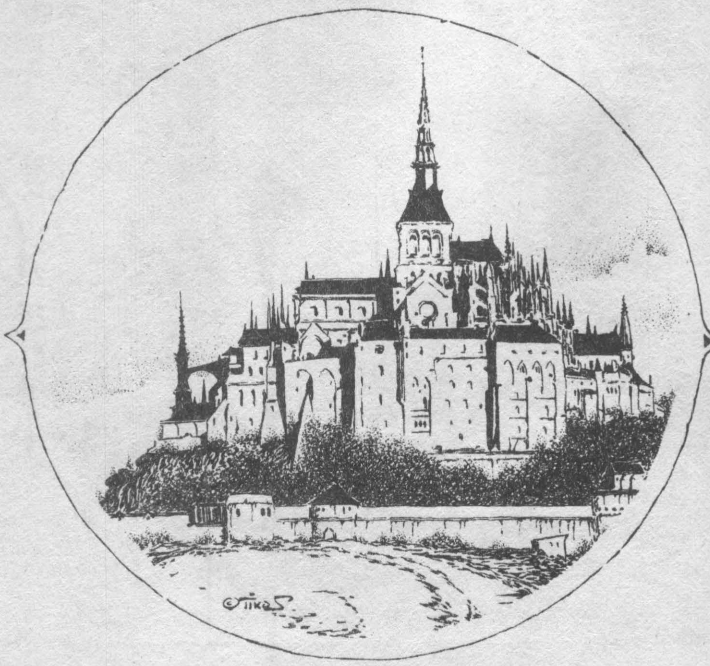
k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-6 Ép Súlyos Seb	7-9 Ép Életveszélyes Seb	10+ Ép Halálos Seb
0-1	Jobb lapocka	A vágást vértként felfogja a kemény lapockacsont, így csak izmokat károsít.	A felülről lesújtó csapás a vállba hasít, izomrostokat vág át.	A vállra lecsapó penge megzúzza a lapockát, átvágja az itt tapadó vállizmokat.	A vágás felülről hatol a törzsbe, elmozdítja a lapockát és eléri a tüdőt.
			Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés, jobb kar Részleges bénulása, Mérsékelt fájdalom	Mérsékelt vérzés Végzetes hátrány Mérsékelt fájdalom
2	Bal lapocka	A vágást vértként felfogja a kemény lapockacsont, így csak izmokat károsít.	A felülről lesújtó csapás a vállba hasít, izomrostokat vág át.	A vállra lecsapó penge megzúzza a lapockát, átvágja az itt tapadó vállizmokat.	A vágás felülről hatol a törzsbe, elmozdítja a lapockát és felsérti a szívereket.
			Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés, bal Kar Részleges bénulása, Mérsékelt fájdalom	Mérsékelt vérzés Jelentős hátrány Mérsékelt fájdalom
3	Jobb hát	A vágás nyomán hosszú seb nyílik a háton, a penge nem hatol át a bordaíven.	A csapás a megrepedő bordákon veszíti el erejét, nem jut el a tüdőig.	A penge átvágja a széles hátizmot, eltör több bordát is.	A penge áthatol a hátizmon és a bordaíven, és mélyen a tüdőben állapodik meg.
		Gyenge vérzés	Gyenge vérzés Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	Mérsékelt fájdalom Mérsékelt vérzés a jobb Kar Részleges bénulása	Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom
4	Bal hát	A vágás nyomán hosszú seb nyílik a háton, a penge nem hatol át a bordaíven.	A csapás a megrepedő bordákon veszíti el erejét, nem jut el a szívig.	A penge átvágja a széles hátizmot, eltör több bordát is, de mélyebbre nem jut.	A penge áthatol a hátizmon és a bordaíven, csak az izmok ölelte szívben állapodik meg.
		Gyenge vérzés	Gyenge vérzés Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	Mérsékelt fájdalom Mérsékelt vérzés A bal kar Részleges bénulása	Heves vérzés Jelentős hátrány Mérsékelt fájdalom
5	Jobb derék	A penge a bordaív alatt belevág a derékba, felsértve az oldalsó törzsizmokat.	A csapás áthatol a deréktáji törzsizmokon, de nem éri el a belső szerveket.	A vágás jobboldalról érkezik és mélyen a törzsbe, a belső szervekbe hatol.	A vágás oldalról, mélyen a törzsbe szalad, több belső szervet is szétroncsolva.
		+k6 Fp Zavaró hátrány	Gyenge vérzés Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés Mérsékelt fájdalom Zavaró hátrány	Mérsékelt fájdalom Mérsékelt vérzés Jelentős hátrány
6	Bal derék	A penge a bordaív alatt belevág a derékba, felsértve az oldalsó törzsizmokat.	A csapás áthatol a deréktáji törzsizmokon, de nem éri el a belső szerveket.	A vágás baloldalról érkezik és mélyen a törzsbe, a belső szervekbe hatol.	A vágás oldalról, mélyen a törzsbe szalad, több belső szervet is szétroncsolva.
		+k6 Fp Zavaró hátrány	Gyenge vérzés Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés Mérsékelt fájdalom Zavaró hátrány	Mérsékelt fájdalom Mérsékelt vérzés Jelentős hátrány
7	Ülep	A vágás kihasít egy darabot az izmos hátsófeléből. A seb igazán csak a békés üldögélést zavarja.	A penge átlósan belevág a farizomba, minden mozdulatra fájdalmasan nyilalló sebet okozva.	A vágás mélyen a farizomba, egészen a medencecsontig hatol.	A csapás átvágja a farizmot, roncsolja a combnyakat, feltépi a combba futó verőeret.
			Gyenge vérzés Haladási sebesség: 50%	Mérsékelt vérzés, Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom Haladási sebesség:30%	Heves vérzés Jelentős hátrány Haladási sebesség:10%
8-9	Gerinc	A vágás keresztben végigmetszi a hátat, de a gerincet nem képes átvágni.	A vágás átmetszi a középső hátizmokat, csak a gerinccsigolyákban akad el.	Hideg acél hatol a csigolyák közé, de nem sérti meg a gerincvelőt.	Az elemi erejű csapás átvágja a gerincet, s vele a verőeret és a gerincvelőt.
		+k6 Fp	Mérsékelt vérzés Gyenge fájdalom Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom, k6 órára Részleges bénulás	Heves vérzés Teljes bénulás Heves fájdalom



VÁGÓFEGYVEREK

VÁGÁS (Kar)

k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-4 Ép Súlyos Seb	5-6 Ép Életveszélyes Seb
0-2	Váll	Az ütés a vállizmot éri és zsibbasztja.	A csapás roncsolja a vállízületet. A szalagok szakadnak, a csontok repednek.	A csapás tönkrezúzza a vállízületet.
		Zavaró hátrány	a Kar Részleges bénulása Gyenge fájdalom	Gyenge vérzés a Kar Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom
3-4	Felkar	Az ütés a karizmot találja el, zsibbasztó fájdalmat okozva.	A csapás következtében elreped a felkar csont.	A csapás ketté töri a felkarcsontot.
		Zavaró hátrány	Mérsékelt fájdalom könyöktől Részleges bénulás	Gyenge vérzés Mérsékelt fájdalom könyöktől lefelé Teljes bénulás
5	Könyök (max. 5 Ép)	Fájdalmas, porcleválást okozó ütés éri a könyököt.	A csapás eltöri a sérülékeny könyökízület csontjait.	A csapás nyílt törést okoz a könyökízületnél, a csontvégek felszaggatják az idegeket.
		Zavaró hátrány Gyenge fájdalom	alkar Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom	Mérsékelt vérzés alkar Teljes bénulása Heves fájdalom
6-7	Alkar (max. 4 Ép)	Az ütés megrepeszti az egyik alkarcsontot.	Az erős ütés következtében eltörik az egyik alkarcsont.	A zúzó erejű ütés eltöri mindkét alkarcsontot.
		+k6 Fp csukló Részleges bénulása	csukló Részleges bénulása Gyenge fájdalom	csukló Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom
8	Csukló	Az ütés porcleválást okoz a csuklóízületben. A sérült kiejti kezéből fegyverét.	Az ütés hatásaként a csuklóízületben több csont is eltörik.	Az ütés használhatatlanná roncsolja a csuklóízület érzékeny csontjait.
		Zavaró hátrány	kézfej, ujjak Részleges bénulása, Gyenge fájdalom	kézfej és ujjak Teljes bénulása, Gyenge vérzés Mérsékelt fájdalom
9	Kézfej	Az ütés hatására egy ujj eltörik.	A csapás több ujjat is eltör, fegyvert fogni, súlyt emelni az adott kézzel lehetetlen.	A lesújtó fegyver szétmorzsolja a kézhát finom csontocskáit.
		A kézre Zavaró hátrány Gyenge fájdalom	Az ujjak Részleges bénulása Gyenge fájdalom	kézfej Teljes bénulása Mérsékelt fájdalom

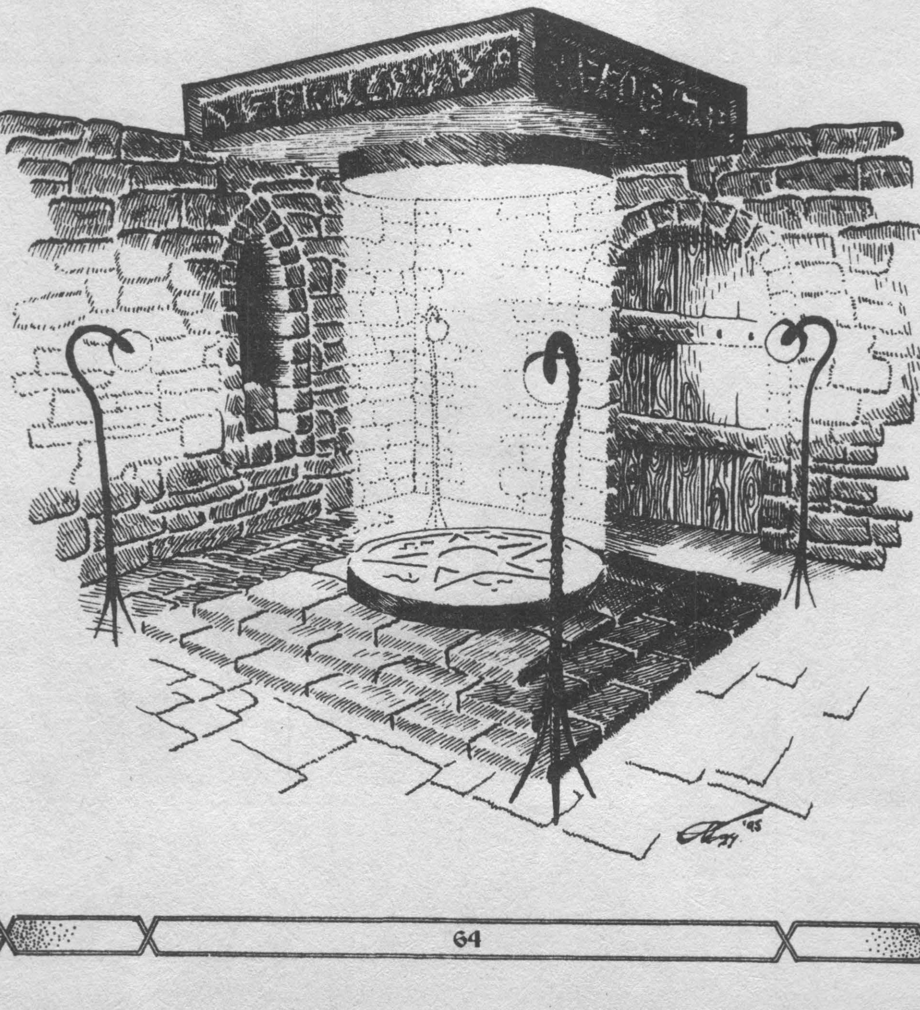


VÁGÓFEGYVEREK

VÁGÁS (Láb)

k10		1-2 Ép Könnyű Seb	3-6 Ép Súlyos Seb	7-8 Ép Életveszélyes Seb
0-4	Comb	A penge a combizomba mar, hosszú, de ártalmatlan vágást ejtve.	Csontig hatoló, kellemetlen vágás, mely minden lépésre sajgó fájdalommal válaszol.	A vágás oldalról érkezik, zúzással is felér: átvágja a combot és még a csontot is megrepeszti.
		Gyenge vérzés	Mérsékelt vérzés Zavaró hátrány Haladási sebesség: 70%	A Láb Részleges bénulása Heves vérzés, Zavaró hátrány, Haladási sebesség: 50%
5	Térd	A vágás hosszában metsz a térdkalácsba, így nem vág át inakat, csak a csontot zúzza meg.	Az oldalról lecsapó fegyver belevág a térdízületbe, de ezzel el is veszti erejét.	A csapás szinte térdben levágja a lábat, tönkrezúzza a térdízületet, elmetszi az ereket és inakat.
		+k10 Fp Haladási sebesség: 80%	Zavaró hátrány Gyenge fájdalom, Haladási sebesség: 50%	Lábszártól lefelé Teljes bénulás, Mérsékelt fájdalom, Mérsékelt vérzés Haladási sebesség: 20%
6-7	Lábszár	A vágás a vádliba mar, de csak fájdalmas sebet ejt.	A hideg acél sípcsontig hatol, izzó fájdalmat lobbantva a Lábban.	A vágás ereje a sípcsont nyílt törését eredményezi, kis híján levágja a Lábat.
		+k6 Fp	+k6 Fp Gyenge vérzés	Mérsékelt fájdalom, Mérsékelt vérzés, lábszár Részleges bénulása, Haladási sebesség: 50%
8	Boka	Csontot karcoló, kellemetlen, de ugyanakkor ártalmatlan vágás a boka egyik oldalán.	A vágás szemből éri a bokahajlatot, mély sebet ejt, szalagokat vág el, roncsolja az ízületet.	A penge átvágja az Achilles-inat és majdnem leszakítja a lábfejet.
		Gyenge vérzés Haladási sebesség: 90%	Gyenge vérzés lábfej Részleges bénulása Haladási sebesség: 60%	lábfej Teljes bénulása, Gyenge vérzés, Jelentős hátrány, Haladási Sebesség: 30%
9	Lábfej	A penge a lábfej-hátba mar, felsérti, megzúzza a keskeny csontokat.	A csapás oldalról bevágja a lábfejet, több lábujjat is használhatatlanná tesz.	A vágás keresztben, felülről csap le a lábfejre. Átvágja a csontokat, kevés híján leválasztja a lábfej elejét.
		Gyenge vérzés Haladási sebesség: 80%	Gyenge vérzés lábfej Részleges bénulása Gyenge fájdalom, Haladási sebesség: 70%	Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány, Gyenge vérzés lábfej Részleges bénulása, Haladási sebesség: 40%

* A Lábon 8 Ép-nél többet nem lehet sebezni, az ennél nagyobb sebzés elméletileg levágja a Lábat. A JK-k csonkolása azonban mindenképpen kerülendő.



Harci Szabályok

Az alábbi szabályok kiegészítik vagy módosítják a M.A.G.U.S. közelharccal és célzással foglalkozó szabályait – azaz az e kötetben leírtak önmagukban nem elegendőek a harc lebonyolításához. Ha ellentmondás keletkezne az alábbiakban ismertetettek, illetve a M.A.G.U.S. eredeti szabályai között, a KM feladata annak eldöntése, hogy a régihez vagy az újhoz tartja-e magát.

Közelharc két fegyverrel

Ez a paragrafus a Kétkezes harcra vonatkozó szabályt egészíti ki.

A Kétkezes harcot csak az tanulhatja meg, akinek Ügyessége eléri a 16-ot, míg a Hárítást bárki elsajátíthatja.

Aki két fegyvert forgat, nem jobb harcos másoknál, csupán más harcmodorban küzd. Figyelmét megosztja a két fegyver között, ami természetesen jelentősen csökkenti Harcértékét, hacsak nem sajátítja el a kifejezetten két fegyverre kidolgozott harci technikákat, amelyek a két fegyver összehangolását célozzák. Minél összehangoltabban mozog a két fegyver, annál inkább csökken a hátrány, míg végül a Kétkezes harc Mesterfokán teljesen megszűnik. Ekkor csak az előnyök maradnak, amelyek abból az egyszerű képletből fakadnak, hogy két fegyver több mint egy.

További előnyök kovácsolhatók a két fegyver helyes megválasztásából, és a taktikai lehetőségek gyarapodásából. A M.A.G.U.S. szabályaiban ez annyit tesz, hogy aki egyetlen fegyvert forgat, az a fegyver Támadó és Védő Értékét hozzáadhatja saját TÉ-jéhez és VÉ-jéhez. Aki ellenben két fegyverrel harcol, több lehetőség közül választhat: minden kör elején meghatározhatja, melyik taktikát követi.

Védő taktika: Ha valaki a két fegyver adta előnyöket nem további támadásra, hanem védekezésre fordítja, Védő taktikát követ. Ekkor továbbra is csak egyet támad, ám mindkét fegyver VÉ-jét hozzáadhatja saját Védő Értékéhez.

Támadó taktika: Ha mindkét fegyverrel támad, azt Támadó taktikának nevezzük. Ebben az esetben mindkét fegyverrel külön Támadó Dobást tehet. Értelemszerűen minden támadásába csak az adott fegyver TÉ-je számít bele – a fegyverek TÉ-je nem adódik össze. Saját Védő Értékéhez csak egyik (tetszés szerint kiválasztott) fegyverének VÉ-jét adhatja hozzá.

Ismétlő csel: Ha az egyik fegyvert sem támadásra, sem védekezésre nem használja, hanem cselt vetve utat nyit vele a másik, a támadó fegyvernek, Ismétlő cselről beszélünk. A cselt vető fegyver VÉ-je nem adódik hozzá a fegyverforgató Védő Értékéhez, ellenben TÉ-je beleszámít a másik fegyverrel végrehajtott egyetlen támadásba – azaz a két fegyver TÉ-je összeadódik. Ez azért van így, mert minél alkalmasabb az utat nyitó fegyver a támadásra, a csel annál nehezebb helyzetbe hozza a védőt.

Harcmodorváltás: A kétkezes harcmodorban küzdő bármikor dönthet úgy, hogy egy kézzel folytatja tovább a harcot. Ilyenkor nem szükséges eldobnia második fegyverét, továbbra is kézben tarthatja, elegendő, ha bejelenti, hogy az adott körben nem használja. Nem minősül Kétkezes harcnak, ha valaki mindkét kezében fegyvert tart, de csak az egyikkel harcol.

Shien-su: A Kétkezes harcot legmagasabb szinten kétségtelenül a Kardművészek űzik. A shien-su (niarei szó, jelentése: „kétkard") nevű harcmodor során tökéletes összhangban mozog a Slan-kard és -tőr, miáltal mindkettő VÉ-je hozzáadódik a kardművész VÉ-jéhez, függetlenül attól, hogy melyikkel hányszor támad. Ezen túl, a fegyverek Védő Értéke is összeadódik, akár a már említett Ismétlő cselnél. A shien-su Chi-harcban is alkalmazható, ám a diszciplína leírásában feltüntetett támadások száma nem kétszereződik. A Chi-harcban bemutatott shien-su legfőbb erénye az, hogy akárhány ellenféllel küzd is a Kardművészt nem sújtják a Túlerőből adódó hátrányok (lásd Túlerő).

Aki mindkét kezében fegyvert vagy egyik kezében fegyvert, a másikban védőfegyvert forgat, védettebb a több ellenfél ellen folytatott küzdelemben. Nem csak kettő, hanem három ellenféllel is elbír hátrányok (levonás) nélkül; a -5 csak négy ellenfél, a -10 pedig öt ellenfél ellenében sújtja.

Védőfegyverek: Fegyver és kimondottan védőfegyver (pl.: pajzs, hárítótőr) együttes használata nem minősül Kétkezes harcnak, nem szükséges hozzá az azonos nevű Képzettségben való járatosság, elegendő a védőfegyver forgatásának ismerete. Ez hárítófegyver esetében Hárítást, pajzs esetében Pajzs-használatot jelent. A védőfegyver minden esetben második fegyver, kizárólag védekezésre szolgál – a használatában való jártasság is ezt takarja. A védőfegyverrel kizárólag Védekező taktika folytatható, azaz fegyver és Védőfegyver együttes használatakor mindkettő VÉ-je hozzáadódik a fegyverforgató Védő Értékéhez. (Lásd még a Hárítófegyver használat és a *Pajzs-használat* Képzettséget.) A védőfegyverrel Alapfokú Képzettség esetén nem lehet támadni (sikeres támadást végrehajtani!), míg Mesterfokon már igen. Ilyenkor sem vész el a két fegyver Védő Értéke, a védőfegyver Támadó Értékét pedig vagy egy különálló támadásra vagy Ismétlő cselre lehet felhasználni. Mindezek ellenére

nem törvényszerű, hogy a védőfegyver a legalkalmasabb második fegyvernek, hiszen a jó Védő Érték (széles kereszt-vas, „V"-alakú hárítópengék) általában gyenge Támadó Értékkel jár együtt.

Azon fegyverekkel, amelyek önmagukban is több támadásra jogosítanak (tőr, ostor, stb.), Kétkezes harc Képzettség esetén, a Támadó taktikát követve mindkét kézzel többször támadhat a karakter, azaz körönként négyszer, vagy még többször – pontosan annyiszor, amennyiszer az a két fegyverrel együtt egyáltalán lehetséges.

Az Ismétlő csel két támadás összevonását jelenti, körönként két cselre tehát csak akkor nyílik mód, ha mindkét kézzel képes legalább kétszer támad a fegyverforgató. Támadó Értékéhez mindkét alkalommal hozzáadhatja a cselt vető fegyver TÉ-jét. Védő Értékébe továbbra is csak az egyik fegyver VÉ-je számít bele.

Védő taktika esetén összesen kétszer lehet támadni (egy fegyverrel legfeljebb annyiszor, ahányszor azzal lehetséges); a Védő Értéket mindkét fegyver VÉ-je növeli.

Ugyanez igaz azon egykezes fegyverekre is, amelyekkel egy kézzel – magas Ügyesség és Gyorsaság esetén – kétszer lehet támadni.

VÉDEKEZŐ HARC

A Védekező harcról már az *Első Törvénykönyv*ben is szó esett. Jelentős lehet a különbség azonban védekezés és védekezés között is, különös tekintettel a harci helyzetre és a környezetre.

Aki a lehető leghatékonyabban kíván védekezni, az kizárólag a védekezésre összpontosít, folyamatosan hátrál, félretáncol ellenfele elől, ehhez pedig jelentős helyre van szüksége és töretlen figyelemre. Ha mindkettő rendelkezésére áll, VÉ-je +40-nel nő, – miként ez az *Első Törvénykönyv*ben szerepel. Ez esetben azonban más cselekményt nem képes végrehajtani a védekezéssel egyidejűleg: nem használhat Pszit, mágiát, nem vehet elő korábban elrakott fegyvereket, felszerelési tárgyakat, nem képes egy helyben maradni, előre haladni, hanem folyamatosan hátrál.

Ha falhoz szorítják, vagy szorosan körbeveszik – másként szólva akadályozzák a hátrálásban – hiába változatlan az erőfeszítése, a védekezés kevésbé hatékony. Az egyéb megszorítások megmaradnak, ám a Védő Érték mindössze +25-tel nő.

Ha az összpontosítás nem töretlen, mert a védekező közben Pszit, mágiát, stb.-t kíván használni, a védekezés korántsem olyan hatékony, mint teljes összpontosítás esetén. Ekkor a Védő Érték csak +15-tel nő, támadásra pedig egyáltalán nincs mód.

Pszi-használat harc közben

Harc közben Pszi-diszciplínákat végrehajtani szellemet próbáló feladat. Az 1 szegmenses meditációra bárki képes, ám az ennél hosszabbaknál az alkalmazó gyakran kizökken az összpontosításból. Ennek eldöntésére Akaraterőpróbát kell dobnia, annyi levonással nehezítve, ahány szegmensnyi meditáció szükséges a diszciplína alkalmazásához. Ha az adott körben sebet kap (Ép, Fp) a meditáció félbeszakad. Sikertelen kísérlet esetén azonban a Pszipontok nem vesznek el. Ha a meditáció idejére a Pszi-használó Védekező harcba vonul vissza (+15 VÉ), az Akaraterő-próba alól mentesül – ám a sebesülés ekkor is kizökkenti.

Támadások száma

Egy kézzel többször támadni az *Első Törvénykönyv* szabályai szerint bárki képes, aki erre alkalmas fegyvert forgat (könnyű hajítófegyverek, íjak, parittyák, ostor, stb.). Akinek Gyorsasága és Ügyessége legalább 16 (Pszivel 15 fölé növelt Képességnél a diszciplína időtartama alatt), egyes közelharcfegyverekkel is támadhat kétszer (azokkal, amelyeknél a Fegyverek táblázatban, a Támadások száma rovatban 1-nél nagyobb érték szerepel). A két szabály nem vonható össze, azaz egy kézzel a leggyorsabbak és legügyesebbek is legfeljebb kétszer támadhatnak, bármilyen fürge fegyvert használnak is.

A tapasztalat idővel kiegyenlíti a Képességekből fakadó különbségeket. A magasabb szintű karakterek már könnyebben, szemfülesebben forgatják fegyverüket, éppúgy képesek kihasználni ellenfelük védelmének esetlegesen adódó gyöngéit, mint a náluk gyorsabbak. Ezért magasabb Tapasztalati Szinten a Harcos főkasztba tartozó karakterek körönként már többször támadhatnak, függetlenül Gyorsaságuktól és Ügyességüktől. Ez a szabály az összes olyan közelharc-fegyverre igaz, amelynél a táblázatban 1 vagy több támadás szerepel. Az ennél lassabb fegyverekkel leggyakrabban legfeljebb körönként támadhat a karakter.

Az eddig is többször támadók számára ez nem jelent további támadásokat, csupán a már meglévő lehetőségek kihasználását, immár azonban nem a fürgeségnek, hanem a harci tapasztalatnak köszönhetően.

Összefoglalásul: minden fegyverrel legfeljebb kétszer lehet támadni (kivéve, ha a Fegyverek táblázatban 3 támadás szerepel). Aki emellett még a Kétkezes harcban is jártas, az mindkét kézben tartott fegyverével képes erre a bravúrra, azaz mindkét kézzel kétszer (illetve 3-szor) támadhat. Ez az elérhető maximum, ennél többet támadni semmilyen további Képzettség (Képzettségek) birtokában sem lehetséges! A kezenkénti 2 (3) támadás felett a különféle kiegészítő és több támadást biztosító Képzettségek már nem adódnak össze, mindössze különböző módszereket kínálnak a körönkénti több támadásra.

Az alábbi táblázatból kiderül, hogy az alkasztok tagjai mikor válnak képessé a körönkénti több támadásra, pusztán harci tapasztalatuknak köszönhetően:

KÖRÖNKÉNTI 2 TÁMADÁS

KASZT	SZINTTŐL
Harcos	5
Gladiátor	4
Fejvadász	6
Lovag	6
Barbár	5
Amazon	4
Bajvívó	6

Azon fegyverekkel, amelyekkel alapesetben csak minden második körben lehet támadni, legfeljebb egy támadás lehetséges körönként.

A szabály nem vonatkozik a hajító- és célzófegyverekre.

TÚLERŐ

Számtalanszor előfordul, hogy valaki egymagában egyszerre több ellenfél ellen kényszerül harcolni. Két ellenféllel még minden Kalandozó és jól képzett katona elboldogul, de egyszerre három ellenfél esetén már bonyodalmak kezdődnek. Ekkor beszélünk Túlerőről. A Túlerő ellen harcolónak meg kell osztania figyelmét: egyszerre többen támadnak rá, és minden csapást el kell kerülnie vagy hárítania. Ha nem kíván

lazítani védelmén, kevesebb ideje és figyelme jut a támadásra, ha pedig továbbra is változatlan hatékonysággal szándékszik támadni, azt védelme sínyli meg.

A Túlerő (három vagy több ellenfél) ellenében harcoló Harcértéke anynyiszor 5-tel csökken, ahánnyal több ellenfeleinek száma kettőnél (azaz három ellenfél esetén -5-tel, négy esetén -10-zel, öt esetén -15-tel, hat esetén -20-szal). Hogy a Harcérték-csökkenés Védő avagy Támadó Értékét sújtsa-e, minden kör elején meghatározhatja (ha nem teszi, akkor a TÉ-je csökken); ekkor kell eldöntenie azt is, kire támad. A levonást nem köteles egészben kezelni, tetszés szerinti arányban megoszthatja Támadó és Védő Értéke között. A hátulról vagy félhátulról támadók ezen felül még az *Első Törvénykönyv*ben leírt előnyöket is megkapják.

Aki mindkét kezében fegyvert vagy egyik kezében fegyvert, a másikban védőfegyvert vagy pajzsot forgat, védettebb a több ellenfél ellen folytatott küzdelemben. Nem csak kettő, hanem három ellenféllel is elbír hátrányok nélkül; a 5 csak négy ellenfél, a -10 pedig öt ellenfél ellenében sújtja.

Ellenfelek	Hátrány	Két fegyverrel
1	nincs	nincs
2	nincs	nincs
3	-5	nincs
4	-10	-5
5	-15	-10
6	-20	-15
7	-25	-20
8	-30	-25

Hagyományos esetben 6-nál többen nem férnek el egy ember körül; az egyetlen kivétel, ha szálfegyvert használnak, mert ekkor nyolcan is elérik. Aki hátát a falnak veti, arra legfeljebb négyen támadhatnak. A hátukat egymásnak vető, párban küzdők körül öszszesen 6, azaz fejenként 3-3 embernek jut hely. Különböző méretű küzdőfelek esetén ezek a számok természetesen arányosan és értelemszerűen módosulnak. A végső döntés mindig a KM-é. Lássunk egy példát! Egy lovast, ha teljesen körbeveszik, egyszerre nyolcan is támadhatnak, míg lovasok gyalogost legfeljebb ketten.

A szabály csak a közelharcra vonatkozik, a célzófegyverekkel támadókra nem.

Közelharc és varázslás

A játék során gyakorta előfordul, hogy fegyverforgatók és mágiahasználók harcolnak egymással. Az elsőség kérdése számtalanszor bizonyul perdöntőnek: egyetlen csapás végezhet egy varázslóval is, mint ahogyan egyetlen varázslat is elegendőnek bizonyulhat egy Harcos ellen.

A Kezdeményező Érték csak közelharcban mérvadó, hiszen nem a karakterek felfogóképességét mutatja meg, hanem harci gyakorlatukat, azaz azt, hogy milyen fürgén képesek támadásra alkalmas helyzetbe kerülni egy másik fegyverforgatóval szemben. Ha azonban az ellenfél varázsol, harci helyzetről, egyáltalán harcról szó sincs. Az elsőséget csak az dönti el, hogy a fegyver gyorsabb-e avagy a varázslat; közel azonos gyorsaság esetén pedig az, hogy ki cselekszik leheletnyivel hamarabb.

Ha a varázslási idő egy szegmens, a varázslat megelőz minden kézifegyverrel végrehajtott támadást, kivéve a hajítófegyvereket, épp, ahogyan a hajítófegyverek is megelőznek minden egy szegmensnél hosszabb varázslatot. Az ilyen varázslatok és a hajítófegyverek tehát egy csoportba tartoznak. Egy csoportot képeznek továbbá a kettő szegmenses varázslatok azon fegyverekkel, amelyekkel körönként több támadás engedélyezett, a három szegmensesek azokkal, amelyek körönként egy támadásra jogosítanak, a négy szegmensesek pedig a súlyos, kétkezes fegyverekkel, amelyekkel csak több körönként lehet egyet támadni.

Fegyvertípus	Varázslási idő
hajítófegyver	egy szegmens
körönként kétszer támadó fegyver	kettő szegmens
körönként egyszer támadó fegyver	három szegmens
több kör alatt támadó fegyver	négy szegmens

A gyorsabb csoportba sorolt fegyverek megelőzik a lassúbb csoportokba tartozó varázslatokat, és viszont. Ha a fegyver egy csoportba esik a varázslattal, az elsőséget az határozza meg, hogy a fegyverforgató vagy a mágiahasználó cselekszik-e gyorsabban. A fegyveres Gyorsaság-próbát, a mágiahasználó Intelligencia-próbát köteles dobni. Aki elvéti, az lassúbbnak bizonyult, s elveszíti a kezdeményezést. Ha többen is elvétik, ők egyszerre támadnak, ahogyan egyszerre támadnak egymásra azok is, akik sikeres próbát tettek.

Fegyver és fegyver közti kezdeményezés eldöntésére a Kezdeményező Dobás szolgál, két varázslat közül pedig az jön létre hamarabb, amelyiknek rövidebb a varázslási ideje. Egyforma varázslási idő esetén a mágiahasználók Intelligencia-próbát dobnak az elsőség eldöntésére.

Varázslatok száma

Egy kör tíz szegmensből áll, egyes varázslatok pedig egy, kettő, vagy három szegmens alatt is létrehozhatók. Értelemszerűen tehát egy kör több rövidebb varázslat megidézésére is elegendő idő.

Ugyanakkor a varázslás jelentős szellemi erőfeszítést követelő tevékenység, ezért az elmének két varázslat megidézése között pihennie kell. Ehhez néhány pillanat, játéktechnikailag két szegmens is elegendő. Minden varázslat után várni kell tehát két szegmensnyit, s ha még mindig elegendő szegmens marad hátra a körből, még egy varázslat létrehozható. Ez mindaddig ismétlődhet, amíg a kör véget nem ér.

Cselek, trükkök, harcmodor

„A harc észjáték" – tartja a kráni mondás. Taktika, cselvetés, trükkök – aki okosan bánik velük, legyőzheti az ellenfelét, még ha az gyakorlottabb fegyverforgató is. Az észjátékra az *Első Törvénykönyv* harcrendszere is lehetőséget ad, s az szabályaiban Harci helyzet módosítóként jelenik meg.

Az alábbi cselek, trükkök és harcmodorok alkalmazása bonyolultabbá, lassúbbá, ugyanakkor valósághűbbé és érdekesebbé teszi a játékot. Minden Kalandmesternek magának kell eldöntenie, vajon a realitásélmény fokozásáért hajlandó-e áldozni a fokozott figyelem oltárán, elvégre az alábbi szabályok alkalmazása tőle követeli meg a legnagyobb összpontosítást: körültekintőbben kell irányítania NJK-it, s alaposabban kell ügyelnie a játékszabályok betartására.

Az *Első Törvénykönyv* szabályai szerint körönként legfeljebb egy csel alkalmazható, s a különböző cselekből

származó módosítók nem adhatók össze. Bizonyos cselek nem tartanak egy teljes harci körig sem, ezekre elegendő egyetlen támadást áldozni. Aki – bármely okból – körönként többször támad, mindössze egyetlen támadástól esik el így, a többit zavartalanul lefolytathatja – gyakran már a csel révén megteremtett módosítókkal. További megkötés, hogy a cselek, trükkök csak tudatos harcban alkalmazhatók, harci lázban, harci révületben nem – így Chi-harcban sem! Ha az ésszerűség indokolja, az utóbbi megszorítástól a KM természetesen eltekinthet.

Mögékerülés

A csel alkalmazója küzdelem közben is ellenfele háta mögé kerülhet. Elérheti ezt egy gyors pördüléssel, egy ügyes bukfenccel, egy villámsebes átbújással vagy alkalmas pillanatban végrehajtott szaltóval. Bármelyik módszert választja is, meg kell szereznie a kezdeményezés jogát. Ennek birtokában időben cselekedhet, ám az, hogy képes-e kihasználni a kínálkozó lehetőséget, Gyorsaság-próba függvénye. Elvétése esetén elmulasztja az alkalmas pillanatot, nem sikerül ellenfele háta mögé kerülnie, s még az első támadás jogát is elveszíti. Ha a próba sikeres, kellő időben cselekedett, akkor már csak a Mögékerülést eredményező mozdulatot kell tökéletesen végrehajtania. A tökéletes mozdulat a különféle, korábban említett módszerek esetén mást és mást követel:

Pördülés	újabb Gyorsaság-próba
Átbújás	Ügyesség-próba
Bukfenc, vetődés, esés	Képzettség-próba
Szaltó, ugrás	Képzettség-próba

Sikeres próba esetén az alkalmazó ellenfele háta mögé került; sikertelenség esetén elvétette a mozdulatot, s ezzel rendkívüli előnyt kínált fel a másiknak. Annak támadása (körönkénti több támadás esetén is csak egy támadása) felkészületlenül éri a csel alkalmazóját, ami +30 TÉ-t jelent.

Aki sikerrel ellenfele mögé került, megkapja a hátulról támadásból eredő előnyöket (+10 TÉ), ellenfele pedig elveszít egy támadást. Megjegyzendő, hogy csak egyetlen támadásra van ideje hátulról, mielőtt az áldozat maga is meg nem fordul. (Amennyiben azonban az nem kíván utánafordulni, természetesen többre.)

Közelkerülés

Jó néhány cselhez, trükkhöz és harcmodorhoz az ellenfeleknek testközelbe kell kerülniük. Ha mindkét fél puszta kézzel vagy rövidkard méretű fegyverrel küzd, a Közelkerülés egyiküknek sem jelent nehézséget. Ha ellenben akár csak az egyik is hosszabb fegyvert tart a kezében, a távolság megnő közöttük, ami kockázatossá teszi a testközelbe jutást.

Aki rövidkardnál hosszabb fegyvert használ, a hozzá közelkerülni szándékozóval szemben jogot kap egy megelőző támadásra (körönkénti támadásainak száma eggyel nő), mindanynyiszor, ahányszor valaki a közelébe igyekszik férkőzni. Ha ez a megelőző támadás sikeres, feltartóztathatja a közeledőt, megakadályozva ezzel azt, hogy az testközelbe jusson.

Ugyanez a másik oldalról szemlélve annyit tesz, hogy aki rövidkardnál hosszabb fegyvert használó ellenfélhez kíván közel kerülni, az kénytelen kitenni magát egy megelőző támadásnak. Ha ez talál, nem sikerült testközelbe férkőznie; ez esetben csak a következő körben próbálkozhat újra. Ha a megelőző támadás célt téveszt, a Közelkerülés sikerült.

A megelőző támadás sikere esetén is van azonban mód a Közelkerülésre, de ezt már a kör elején be kell jelenteni. Az efféle eltökéltség persze veszedelmes, mert ilyenkor a sikeres megelőző támadás minden esetben Túlütésnek minősül, azaz a sebzés az Ép-ből vonódik. Ha ezt a Közelkerülő túléli, mindenképpen sikerül testközelbe kerülnie.

A Közelkerülésre vonatkozó szabályokra természetesen nincs szükség a hagyományos küzdelemben. Támadáshoz, sebzéshez nem kell közel kerülni – bármilyen hosszú fegyvert is forgat az ellenfél – csak bizonyos cselek alkalmazásához, ill. a Belharchoz. A hagyományos harc ugyanis az ellenfél kisebb-nagyobb védelmi hibáinak kihasználását jelenti; a támadó, bármilyen rövid fegyvert is forgat, csak egy villanásnyi időre sodródik közel az áldozatához. Közelkerüléskor ellenben egy röpke pillanatra kiszolgáltatja magát ellenfelének, s a megelőző támadás ezt a védelmi hiányosságot használja ki – hogy sikeresen vagy sikertelenül, az már a Támadó Dobás függvénye.

A Közelkerülésre minden esetben egy támadást kell áldozni.

Belharc

Af: 3 Kp
Mf: 10 Kp

Belharcnak nevezik Ynev-szerte a teljes testközelben folytatott közelharcot. Két rövid fegyvert forgató, de még két puszta kézzel verekedő ellenfél sem folytat igazi Belharcot. Ennek fogásait külön oktatják, s aki járatlan bennük, alaposan megjárhatja, ha a képzett belharcost közel engedi magához. A hosszú fegyvereknek ugyanis – a hagyományos technikákat alkalmazva – nem sok hasznát veszi; a Belharc fegyvere a puszta kéz és a különféle tőrök.

A Belharc megkezdéséhez először is sikeres Közelkerülés szükséges. Ettől kezdve az ellenfelek a kör végéig Belharcot folytatnak (az erre vonatkozó szabályok szerint). Amennyiben mindkét fél folytatni kívánja a küzdelemnek e formáját, akár körökig is együtt maradhatnak, ahogyan közös elhatározással bármikor szét is válhatnak. Ha azonban csak az egyik fél igyekszik eltávolodni, míg a másik a Belharc fenntartására törekszik – üldözi, próbál testközelben maradni – kétséges a folytatás. Mindkét fél minden körben Gyorsaság-próbát dob; ha a menekülő megdobja vagy az üldöző elvéti azt, a Belharc félbeszakad.

Belharcban rövidkarddal, annál rövidebb fegyverekkel vagy puszta kézzel akadálytalanul lehet küzdeni. Az ennél hosszabb fegyverek Kezdeményező, Támadó és Védő Értékét mínuszok sújtják.

	KÉ	TÉ	VÉ
Egykezes fegyver	-5	-10	-10
Kétkezes fegyver	-10	-20	-20
Szálfegyver	-15	-25	-25

Belharcban a harcmodorban képzetlen karakter nem képes a megszokott módon védekezni, ezért bármilyen fegyvert forgat is, további -10-zel csökken a Védő Értéke. Az Alapfokon képzett Belharcost nem sújtják levonások, a Mesterfokon belharcolók pedig már előnyt is kovácsolhatnak a helyzetből. TÉ-jük további +10-zel nő a Belharc alatt, puszta kézzel vagy tőr méretű és jellegű fegyverrel pedig eggyel nő körönkénti támadásaik száma.

Földrevitel

A fekvő ellenfél KÉ-je -10-zel, TÉ-je -20-szal, VÉ-je -10-zel csökken, s felállni csak akkor képes, ha az adott körben nem szenved el sebzést, és lemond támadásáról. Azaz aki eléri, hogy ellenfele földre kerüljön, jelentős előnyre tesz szert.

A Földrevitelnek számos módszere ismeretes: lábsöprés, gáncs, dobás, hanyattlökés vagy rúgás. Ezek mindegyikének közös vonása, hogy alkalmazásukhoz fontos közel kerülni az ellenfélhez. Ha az ellenfél rövidkardnál hosszabb fegyvert forgat, mindenképpen megkapja az első támadás jogát, a Közelkerülésre vonatkozó szabály értelmében. A Földrevitelre csak akkor nyílik lehetőség, ha ez a megelőző támadás sikertelen. Ha a megelőző támadás megsebzi a próbálkozót, a csel kivitelezhetetlen, és a végrehajtására áldozott támadás is elvész.

Mint az eddigiekből is kiviláglott, a Földrevitel sikeres támadást igényel, míg kudarc esetén teljességgel eredménytelen kísérlet marad. Sikeres támadás esetén az áldozat Ügyesség-próbára jogosult, csak ennek elvétésekor veszti el az egyensúlyát. (Megjegyzendő, hogy a természetes Ügyességet kell próbára tenni, nem a páncélok MGT-je által csökkentett értéket; továbbá a lábsöprés, a gáncs és a dobás a teljes vértezetbe öltözöttek ellen eleve eredménytelen.) Ha a Földrevitelre szánt támadás Túlütés, az áldozat nem dobhat Ügyesség-próbát, mindenképpen földrekerül – hogy miként, az az alkalmazott módszertől függ.

A Földrevitel áldozata csak akkor sebződik, ha földre bukik és elvéti +50-nel dobott Esés Képzettség-próbáját. (Vagyis a képzetlen karakternek is van 50% esélye, hogy elkerülje a sebzést.) A sebzés minden esetben Fp – megjegyzendő, hogy a páncélok SFÉ-je jelen esetben nem csökkenti a sebzést.

A Földrevitelre elegendő egyetlen támadást áldozni; aki képes rá, a körben esedékes többi támadását zavartalanul véghezviheti, de egy körben csak egyszer kísérelheti meg felbuktatni ellenfelét.

Lábsöprés fegyverrel

A csel kizárólag szálfegyverekkel kivitelezhető, eszményi eszköze a hosszú bot. Alkalmazásához az adott fegyver Mesterfokú használata szükségeltetik. A Lábsöprést előre kell bejelenteni, és csak találat esetén sikeres. Az Ügyesség-próbára és a sebzésre vonatkozó szabályok itt is érvényesek, azonban fegyveres Lábsöpréskor nem változik a Kezdeményezési sorrend, és azt megelőző támadással sem lehet megakasztani.



Földharc

Af:5
Mf:12

A küzdelem során földre kerülő csak jelentős hátránnyal képes folytatni a harcot. KÉ-je és VÉ-je -10-zel, TÉ-je -20-szal csökken, s csak akkor képes felállni, ha az adott körben lemond a támadásról, s őt sem éri egyetlen sikeres támadás sem. A Földharcban képzett karakter nem szenvedi el ezeket a hátrányokat, s bármikor talpra szökkenhet. A Mesterfokú földharcos már képes helyzetéből előnyt is kovácsolni; ha ellenfele is földre kerül, további +10-et kap vele szemben a támadásra. (A képzetlen ellenfelet ezen felül még a fent említett levonások is sújtják.) Két Mesterfokú földharcos közötti küzdelemben mindkét fél megkapja a +10 TÉ-t.

Lefogás

Ahhoz, hogy valaki a küzdelem hevében ellenfelét Lefogja, mindenképpen testközelbe kell jutnia. Sikeres Közelkerülés után a kör végéig nem támadhat (ha esetleg körönként többször is tudna támadni). A következő körben a Belharc szabályai szerint mindkét fél Gyorsaság-próbát dob; ha az ellenfél megdobja, vagy a lefogásra törekvő elvéti, *eltávolodnak egymástól*, s a Lefogásra nincs mód. Ha sikerül ellenfele közelében maradni, a helyzet alkalmas

a Lefogásra. Ekkor a próbálkozónak mindkét kezével eredményes Támadást kell végrehajtania, hogy sikerüljön erősen megragadnia a másikat – mind-erre természetesen a Belharcnál említett hátrányok és előnyök érvényesek. Ha mindkét támadás sikeres, a kísérletező lefogta ellenfelét.

A Lefogott ellenfél kezeivel, fegyvereivel nem támadhat, legfeljebb rúgni próbálhat. Harcművészek esetében ez sem a Harcértékben, sem a Támadások Számában nem jár hátránnyal. Mások ellenben körönként csak egyszer támadhatnak -25-ös módosítóval és K6-os sebzéssel, miközben Védő Értékük -50-nel csökken.

Természetesen a lefogóra is hasonló megszorítások vonatkoznak, hiszen mindkét keze foglalt, s akár ellenfele, *szintén helyhez kötött.*

A Lefogásból szabadulni csak sikeres Erő-próbával lehet. A próba nehézségét természetesen befolyásolja a lefogó és lefogott Ereje közti különbség: ez a kockadobáshoz hozzáadandó, ha a lefogó, és kivonható abból, ha a lefogott az erősebb. A próbára minden körben csak egyszer nyílik lehetőség.

Leszorítás

A Lefogáshoz hasonló harci technika, alkalmazója a földhöz szorítja ellenfelét. Véghezviteléhez ugyanaz szükséges, mint a Lefogáshoz, ám a Közelkerülés után egy Földrevitelt is végre kell hajtani. A Leszorított ellenfél azonban rúgni sem képes, hacsak nem rendelkezik legalább Alapfokú jártassággal a Földharcban.

Kivárás

Klasszikus harci taktika; a kezdeményező fél gyorsaságát nem támadásra használja fel, hanem helyzeti előnyhöz igyekszik jutni. Számtalan módon alkalmazható: végrehajtója szándékosan rést nyithat saját védelmén, hogy ellenfelét előre kiszámítható mozdulatra ösztökélje és ezáltal csapdába csalja, vagy bonyolult cselsorozattal előre meghatározott hárításokra kényszerítheti.

A Kivárást minden harci körben csak az a fél alkalmazhatja, aki megszerzi a kezdeményezés jogát. A csel érdekében erről lemond, átengedve az első támadást az ellenfelének. Csak a kör legvégén támadhat vissza – miután a másik az összes támadását leadta –, ám ekkor +15-öt kap a Támadó Értékére.

Megtévesztés

A taktika alkalmazója rosszabb Harcosnak állítja be magát, mint amilyen valójában. Ha sikerül megtévesztenie ellenfelét, az óhatatlanul merészebbé válik, és olyan mozdulatokat is megkockáztat, amelyeket egy különb Harcossal szemben egyébként túl veszélyesnek ítélne. Ekkor könnyen a vesztét okozhatja egy immár teljes értékű támadás.

A csel sikeres alkalmazásához a küzdelem legelső pillanatától fogva legalább 4 körön keresztül –10-zel kell támadni. Ezután egy teljes kör minden támadására +20-at kap az alkalmazó. A csel a Védő és Kezdeményező Értéket nem befolyásolja. Kizárólag a küzdelem elején és csakis olyan ellenféllel szemben vethető be sikerrel, aki az alkalmazó valós Harcértékével nincs tisztában.

Feltartás

A mindent vagy semmit elv megnyilvánulása a közelharcban. Csak rohamozó ellenfél ellen használható, lényege, hogy a rohamot fogadó a kellő pillanatban félrehajol, de fegyverét nem mozdítva felnyársalja az ellenfelet (értelemszerűen csak szúrásra is alkalmas fegyverekkel, főként szálfegyverrel összefüggésben használható). Mivel a mozdulatot a támadás pillanata előtt el kell kezdeni, minden a gyorsaságon múlik. Akié a kezdeményezés, az nyeri a „mindent", a másiké a „semmi": a Kezdeményezést vesztő fél a támadás jogát is elveszti. A csel előnye és veszélye ugyanaz: minden sikeres támadás Túlütésnek minősül.

Homokhintés

A legősibb trükkök egyike; alkalmazója fegyvertelen markában homokot, port rejteget, hogy egy alkalmas pillanatban azt ellenfele szemébe hintse. A trükk csak akkor eredményes, ha az ellenfél nem figyel fel idő előtt a mesterkedésre, és ha sikerül a homokot valóban a szemébe dobni. Ez esetben kökre megvakul, s így könnyebb prédává válik.

A homok, bármekkora erővel dobják is, nem száll messzire: ahhoz, hogy az ellenfél szemébe kerüljön, testközelből kell eldobni. Erre minden körben nyílik mód, ha az ellenfél puszta kézzel, tőrrel, rövid karddal vagy hasonló rövid fegyverrel harcol – mindössze sikeres Támadó Dobásra van szükség (alap TÉ-vel). Hosszabb fegyverek ellenében már Közelkerülésre van szükség.

Amennyiben a homok a szembe jut, K6 körre megvakítja az ellenfelet, aki ezalatt a Harc vakon paragrafus módosító értékeivel harcol, azaz: KÉ-je -5-tel TÉ-je -10-zel, VÉ-je -30-cal, CÉ-je -150-nel csökken.

Természetesen a Vakharc Képzettség ebben a helyzetben is alkalmazható.

Köpenydobás

Köpenyét vagy egyéb ruhadarabját az ellenfél felé dobva, a küzdő megzavarhatja ellenfelét az összpontosításban. Ha az áldozat képes higgadtan félrelépni vagy félrehajolni a dobott holmi elől, semmiféle hátrányt nem szenved. Ám ha bedől a cselnek, s a köpeny felé üt vagy vág, esetleg rémülten elugrik, elveszíti a Kezdeményezés jogát. Ennek eldöntésére Asztrál-próba hivatott.

A trükköt egy küzdelemben (egy ellenfél ellen) csak egyszer lehet bevetni, és gyakran szolgál más trükkök vagy cselek felvezetésére.

Rejtett fegyver

A küzdelemben gyakran előfordul, hogy az egyik fél elrejtett fegyvert ránt elő, s meglepetésszerűen lecsap vele ellenfelére. Legtöbbször ruhaujjból, tarkótokból, a hát mögül kerül elő rejtett tőr, általában az eladdig fegyvertelen kézben. A Kétkezes harcban járatlanoknál az ilyen fegyver ereje a meglepetésben rejlik, azaz az így kivitelezhető egyetlen gyors és hatékony támadásban. Éppezért a penge nemritkán mérgezett.

A harc során meglepetésszerűen előrántott fegyverrel ill. fegyverekkel az első támadás TÉ-je +15-tel növekszik. A Kétkezes harcban járatlan ilyenkor eldöntheti, hogy csak az előrántott fegyverrel kíván-e harcolni, a másikat időlegesen mellőzve, avagy mindkettőt egyidejűleg használja. Ha az utóbbi mellett dönt, természetesen elszenvedi a képzetlenségből fakadó hátrányokat.

Ütés markolattal

A trükk a kardnak – avagy egyéb markolattal vagy keresztvassal rendelkező

fegyvernek – a bevettől eltérő használatát jelenti. A trükk alkalmazója nem fegyvere megszokott támadófelületével támad, hanem a markolattal vagy a keresztvassal. Ezáltal egyrészt Belharcban is használja a fegyvert, másrészt ellenfele közelébe kerülve meglepheti őt a szokatlan támadási formával. A markolattal ütés persze nem jelent plusz támadást, ellenben a meglepetés miatt +15-tel alkalmazható. Sebzése az ütőfelülettől függően a vasökö1 vagy a tőr sebzésének felel meg, azaz K6 Sp. A trükköt egy küzdelemben (egy ellenfél ellen) csak egyszer lehet bevetni.

Pajzs-bénítás

A trükk a gladiátorviadalok módszerei közül került a Harcosok fegyvertárába, s azóta hírhedtté vált a Lovagok és falanxharcosok körében. Alkalmazója a küzdelem elején rövid hajítódárdákat vagy súlyos hajítóbárdokat dob ellenfele pajzsába. Ha ezek elég mélyen belefúródnak abba ahhoz, hogy a pajzs rázásától ne hulljanak ki, a pajzs gyakorlatilag használhatatlanná válik: a beleágyazódott hajítófegyverektől anynyira elnehezül, a kiálló dárdanyéltől mozgatása oly körülményessé válik, hogy használóját jobban akadályozza a harcban, mint amennyire segíti. A megbénított pajzzsal egyet lehet tenni: eldobni.

Egy pajzs megbénításához egy hajítódárda, vagy három hajítóbárd szükséges; ekkor a pajzs elveszíti Védő Értékét. Ezen felül minden dárda -10-zel és minden bárd -5-tel csökkenti a pajzs használójának VÉ-jét – amíg az végül a pajzsot el nem dobja –, de legfeljebb -30-ig. Azok kerülhetnek így igazán nagy bajba, akik a pajzsot a karjukra szíjazzák, hogy kezükben fegyvert is foghassanak.

A megbénított pajzs természetesen újra használhatóvá tehető a beleragadt fegyverek eltávolításával – ám ez időbe kerül, ami harc közben aligha áll rendelkezésre.

A hajítófegyver akkor fúródik bele elég mélyen a pajzsba, ha sikerül megütni használójának pajzs nélküli Védő Értékét. A csel alkalmazójának a dobás előtt be kell jelentenie, ha a pajzsra céloz. Ekkor bármilyen jól is sikerül a támadás, sebzés nem esik.



Hárítás

A Hárítás (pontosabban Hárítófegyverhasználat) különbözik a Kétkezes harc Képzettségtől – valójában annak könynyebben elsajátítható változata. A hárítófegyver minden esetben csak második fegyvernek minősül, amit elsősorban védekezésre használ forgatója. Hárításra csak a tőrök és az alkarvédő használható – a Képzettség e két csoport valamelyikében szerzett jártasságot jelent. Az előbbi csoportba elsősorban a hárítótőr tartozik, ám használható hárítófegyverként a hagyományos tőr, a slan-tőr, a sequor, de az egyszerű kés is.

Az alkarvédő VÉ-je +15, amikor ütnek vele, Támadó Értéke 0, sebzése pedig megegyezik a Vasökölével, azaz k6/2 (tüskék, egyebek +2-vel növelik az Sp-t). Alkarvédőnek számíthat az alkarra tekert köpeny, ennek Védő Értéke + 10, de Támadó Értéke, sebzése nincs.

Lovas harcmodor

A szabály lovas és gyalogos (itt gyalogosok) küzdelmét részletezi, lovas-lovas elleni harcban nem alkalmazható. Az *Első Törvénykönyv* „Harc mozgó lóról" című paragrafusát módosítja, azaz csak Mesterfokú lovasok alkalmazhatják. Háromféle lovas harcmodor ismert – ezeket a játék során úgy kell kezdeni, mint a többi Harci helyzetet.

Kétségtelen, hogy a lovas harcmodor gyenge pontja maga a ló: a gyalogosok sokszor inkább azt támadják, semmint a lovast. Ezért sok helyen súlyos vérteket erősítenek a lovakra is, különösen a nehéz harci lovakra, amelyeknek a páncél súlya alig számít.

A különböző lovas harcmodorok alkalmazása során jelentősen változnak mind a ló, mind a lovas Harcértékei. A lovas Harcértékei a ló mozgása miatt változnak, a lóé pedig azért, mert lovasa intelligensen, taktikusan irányítja.

Táncoltatás

Lovasa utasítására a ló rúgkapál, forgolódik, táncol, tömegével tartva távol a gyalogosokat. Főként olyankor alkalmazott harcmodor, ha a gyalogosok minden oldalról körbefogják a lovast. Míg hátasát táncoltatja, a lovas bármelyik közel álló gyalogosra támadhat, körönként annyiszor, amennyiszer gyalogosan tenné. Lova egyszer támad, egy véletlenszerűen kiválasztott ellenfélre – hogy harap vagy rúg, azt a lovas határozhatja meg. A Harcértékek a következőképp változnak:

Lovas: KÉ: +5 TÉ: +5 VÉ: +30
CÉ: -40
Ló: KÉ: - TÉ: - VÉ: +20

A táncoló ló és lovasa kiszámíthatatlanul mozgó célpontnak számít. Ez a harcmodor harcra nem idomított lovon is alkalmazható – ilyenkor a ló támadása elmarad.

A lovát táncoltató lovas gyalogosokkal szemben nem szenvedi el a Túlerőből fakadó hátrányokat, akárhányan rontanak is rá.

LEGÁZOLÁS

Lovasa sarkallására a ló legázolja az előtte tartózkodó egy vagy két gyalogost. Eközben harap, mellső lábaival rúg vagy akár hátsó lábaira ágaskodva ellenfeleire zuhan. A gyalogosok kénytelenek hátrálni előle, különben széttúzza, fellöki őket. A harcmodort akkor alkalmazzák, ha a lovas ki akar törni az őt körbefogó gyalogosok gyűrűjéből, avagy éppen fordítva, közéjük kíván gázolni. Lovas arcvonal is alkalmazhatja gyalogosok hátraszorítására. A harcmodor leghatékonyabb ellenszere a lándzsasorfal – ez ellen nem használható.

A ló az előtte álló legfeljebb két gyalogosra körönként minden támadását leadhatja (összesen 2 rúgás +1 harapás). Aki nem tud, vagy nem hajlandó meghátrálni, arra +50-nel támad, egyébként +25-tel. Akit Túlüt, azt a sebzésen kívül még mindenképp fel is löki.

A lovas előrefelé csak szálfegyverrel támadhat, mással csak a lova mellé sodródókat érheti el, így nem minden körben jut feltétlenül támadáshoz. Bármennyit is támad egy kör alatt egyébként, ilyenkor 1 támadását kénytelen a ló irányítására fordítani. Ha tehát akad is ellenfele, eggyel kevesebbszer támadhat csak rá – miáltal az is előfordulhat, hogy egyetlen támadása sem marad.

Lovas: KÉ: +10 TÉ: +10 VÉ: +10 CÉ: -25
Ló: KÉ: - TÉ: +25 (+50) VÉ: -

Legázolás során a ló és lovasa kiszámíthatóan mozgó célpontnak számít. Legázolásra csak harci ló alkalmas, más hátas megijedne az előtte állóktól és hátrahőkölne.

LOVASROHAM

A ló vágtatva ront az ellenfélre, eltiporva vagy félresöpörve azt. A kellő lendület eléréséhez legkevesebb 20 méter hosszú egyenes vágtára van szüksége, ennek híján a roham csak legázolásnak minősül.

Egyszerre legfeljebb két szorosan egymás mellett (és/vagy hat egymás mögött) álló gyalogos rohanható le. Ezek kénytelenek kitérni a ló útjából (tömegben utat nyitni neki), különben az Támadó Dobás nélkül fellöki őket, 4K6 Fp sebet okozva. Kitérni akkor tudnak, ha a ló elvéti +50-nel dobott támadását. Találat esetén csak félig-meddig sikerült a kitérés, 2K6 Fp-t sebződnek, és a kör hátralevő részére elvesztik támadási jogukat. Túlütés esetén egyáltalán nem sikerült kitérniük, s a fent már leírtakat szenvedik el. A ló hagyományos módon a roham során nem támadhat.

A lovas az elől állókra csak szálfegyverrel támadhat, +20-szal dob, és sebzése duplázódik. Egyéb fegyverrel csak a lova mellett elsuhanókra sújthat le, hasonló módosításokkal. Ha roham közben szál- vagy zúzófegyverrel, esetleg csatabárddal Túlütik, nem csak az elszenvedett sebzés duplázódik, de ki is zuhan a nyeregből, további 2K6 Fp-t veszítve. Roham során lónak, lovasnak és gyalogosnak egyaránt csak egyetlen támadásra nyílik lehetősége.

Lovas: KÉ: - TÉ: +30 VÉ: -30 CÉ: -30
Ló: KÉ: - TÉ: +50 VÉ: -25 CÉ: -

A roham során ló és lovasa kiszámíthatóan mozgó, szemből pedig álló célpontnak minősül. Lovasroham csak harci ménnel képzelhető el, hiszen a kiképzetlen ló az utolsó pillanatban megrémülne, és kitörne vagy megtorpanna.

LOVASHARC GYALOGOSOK ELLEN

A képzetlen lovasok lépésben, s többnyire ügetésben is elboldogulnak lovukkal, ám a harcban kudarcot vallanak. Hátasukat csak utazásra használhatják, harc közben képtelenek azt irányítani, sőt, jó eséllyel ki is esnek a nyergéből. Minden harci körben Ügyesség-próbát kötelesek dobni, melynek elvétése esetén leesnek a lóról. Ha próba -2-vel is sikeres, még támadhatnak is, a táblázatban szereplő mínuszokkal.

Az Alapfokon képzett karakter már kitűnő lovas, harcban is biztosan ül a nyeregben. Kihasználhatja helyzeti előnyét – a táblázatban szereplő értékek összevonva tartalmazzák a Harc magasabbról előnyeit és a gyalogost sújtó Harc alacsonyabbról hátrányait.

A Mesterfokú lovas képes kihasználni a ló mozgékonyságát és tömegét, taktikusan irányítja hátasát a harcban. Nemcsak a helyzeti előnyt, de a ló mozgását is a maga javára fordítja – nem a Harc magasabbról, hanem a Harc mozgó lóról módosítóit kapja meg. A táblázatbeli értékek összeadva tartalmazzák a gyalogosokkal szemben érvényesülő előnyöket. Ez a táblázatsor csak általános esetben használandó, ha a lovas nem alkalmazza a felsorolt három lovas harcmodor egyikét sem.

A három harcmodor mindegyike előnyökkel és hátrányokkal is jár. A táblázatban feltüntetett értékek összeadva tartalmazzák azok előnyeit (a Harc mozgó lóról és a Harc magasabbról már nem adható hozzá), a gyalogost sújtó Harc alacsonyabbról harci helyzet módosítóit, valamint a Lovasroham továbbá a Roham előnyeit is.

* Az álló lóról lövő íjászt nem sújtják levonások.

LÓVÉRTEK

A lovakra szíjazott vértek szerepe az, hogy megóvják a hátast a harc forgatagában a reá jutó csapásoktól. Készülhetnek bőrből, lemezből, fém pikkelyekből vagy sodronyból – szerepüktől, a ló teherbírásától és persze a lovas erszényétől függően. Elsősorban harci lovakra szokás vértet adni, lemezvértet pedig egyenesen csak a nehéz harci lovakra.

A lóvértek mozgásgátló tényezője (MGT) a ló sebességét csökkenti; SFÉ-

	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
Képzetlen lovas	-5	-10	-15	-40
Lovaglás Af vagy álló ló	+4	+5	+10	-20 *
Lovaglás Mf mozgó lovon	+7	+20	+20	-20
Táncoltatás lovas	+7	+5	+40	-40
Ló	-	-	+20	-
Legázolás lovas	+12	+10	+20	-25
Ló	+25	+50	-	-
Lovasroham	+4	+30	-20	-30
Ló	-	+50	-25	-

je pedig éppúgy levonódik a lovat ért sebpontokból, akár más páncélok esetében – természetesen csak akkor, ha a ló azon oldalát védi, ahonnan támadják.

Vért	Oldal
Homlokvért	elölről
Szügyvért	elölről és oldalról
Nyakvért	oldalról
Farvért	oldalról

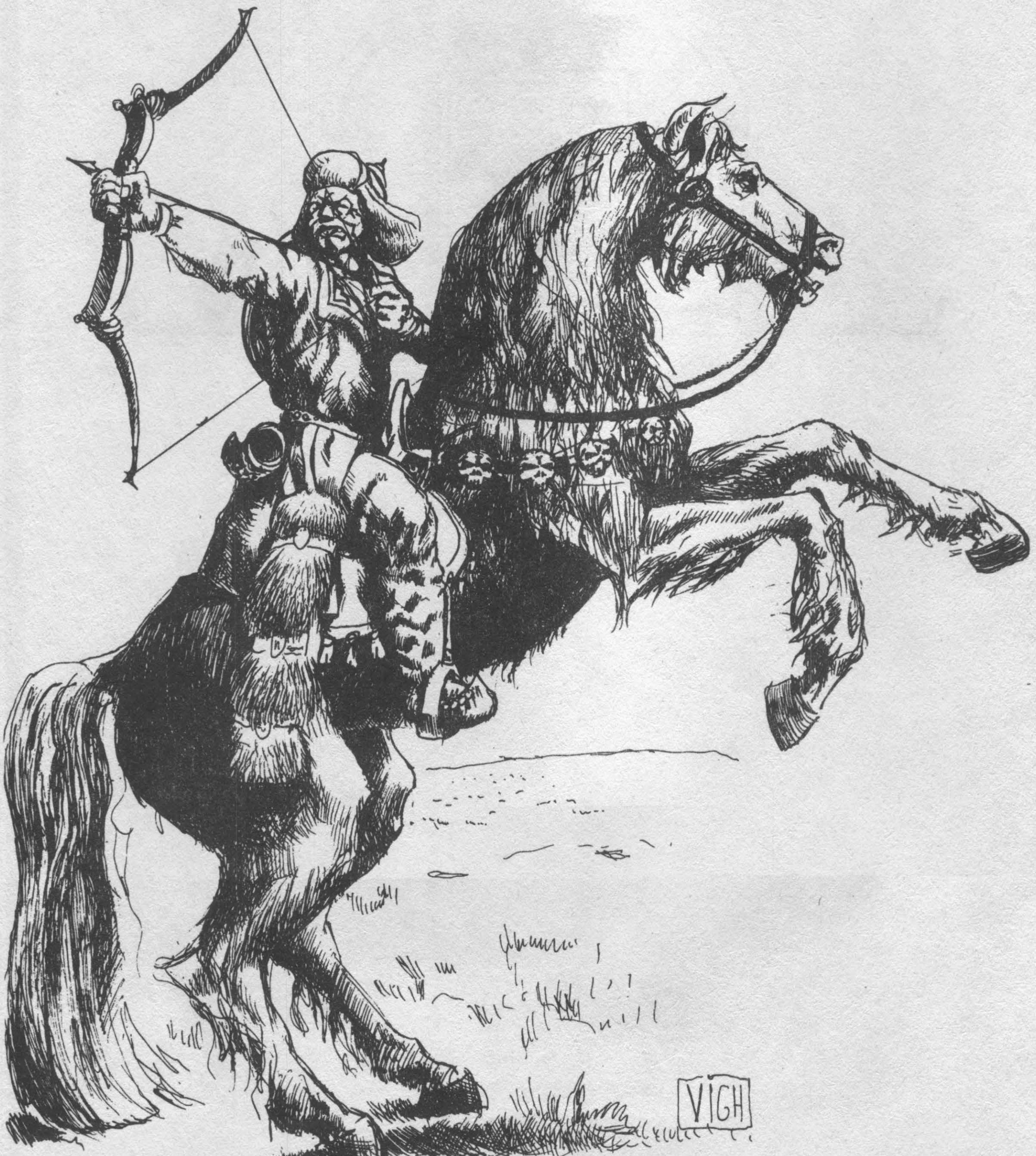
Hátulról senki nem merészkedne egy harci ló közelébe. Hátrafelé minden ló +50-nel rúg, aminek sebzéséhez +2k10 Sp adódik. Akit a rúgás eltalál, menthetetlenül hátrább penderedik.

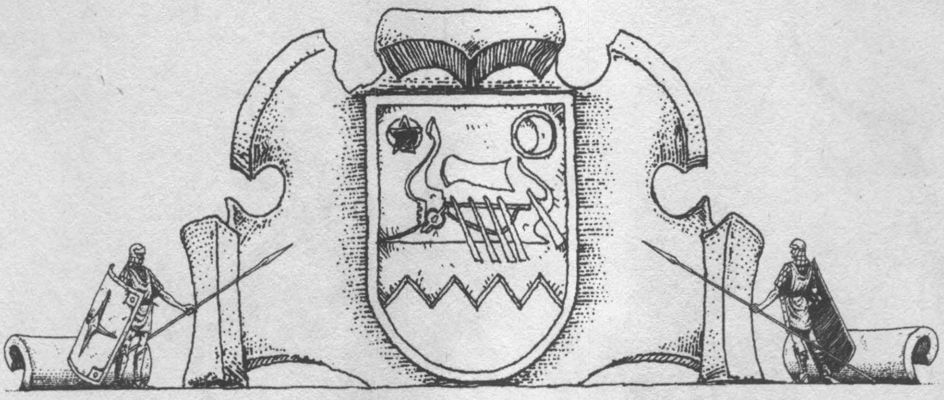
Vért anyaga	SFÉ	MGT**
Lemez*	9	25
Pikkely	6	15
Sodrony	5	10
Bőr	4	-

* csak nehéz harci ló bírja el
** A Mozgásgátló Tényező ez esetben a ló sebességéből vonódik le

A homlok és szügyvérten elhelyezett tüskék Lovasroham esetén K6-tal növelik a ló sebzését.

A fentiek ismeretében már érthető, miért képviselnek olyan jelentős harci erőt a csatában a páncélozott harci méneken rohamozó lovagok.





Képzettségek

Képzettség-próbák

A M.A.G.U.S. azon szerepjátékok közé tartozik, amelyek Képzettség-rendszere biztos tudást ígér a karaktereknek. A legtöbb Képzettség Alap- és Mesterfokban mérhető, és csak ritkán a karakter jártasságának százalékában. Minden Képzettség leírásában szerepel, hogy elsajátításával Alap- és Mesterfokon mire képes a karakter – ezért a Képzettség-próba általában felesleges. Mégis akadnak olyan esetek, amikor a KM úgy ítéli: a karakter nem képes száz százalékos biztonsággal végrehajtani az adott feladatot. Ilyen esetekben szükség lehet egyfajta Képzettség-próbára, amely kétféle szabály szerint is lebonyolítható.

Az első szabály Képesség-próbát ír elő azon Képességre nézve, amely a KM szerint a legfontosabb a kérdéses Képzettség használatakor. Természetesen a próbát a KM nehezítheti vagy könnyítheti a karakter jártasságának és a feladat nehézégének ismeretében, ám soha nem befolyásolhatja azt, hogy mekkora a karakter adott Képessége.

A második szabály szerint az Alapfok 50, a Mesterfok 90%-os jártasságnak minősül minden Képzettség esetében. A karakternek ezt kell megdobnia a KM által meghatározott módosítókkal.

Ellenpróbák

Gyakorta megesik, hogy két karakter egymás ellen használja ellentétes célú Képzettségeit (pl: Lopódzás-Éberség; Követés-Lerázás; Kínzás-Kínzás elviselése; Csapdaállítás-Csapdafelfedezés). Valamiképp dönteni kell, melyikük kerekedik felül.

A nem százalékos jártasságban mért Képzettségek esetén a Mesterfok mindig sikert biztosít az Alapfokkal szemben, azonos fokú jártasság esetén pedig – hacsak a Képzettség leírásában nem szerepel eltérő utalás – a magasabb Tapasztalati Szintű karakter kerekedik felül. Ha a szint is egyezik, az dönt, ki birtokolja régebben az adott fokon a kérdéses Képzettséget. Ha ekkor sem születne döntés, azé az elsőség, aki nagyobbat dob a k100-on.

Két százalékos Képzettség esetén, ha az egyik fél megdobja a Képzettség-próbát, míg a másik elvéti, könnyű a döntés. Ha netán mindkét próba sikertelen, az eredményről a KM dönt – gyakran egyszerűen a szerencsére hivatkozva. Két sikeres próba esetén pedig a felek *ellenpróbát* dobnak a k100-zal; az újabb dobást mindkét fél hozzáadja adott Képzettségéhez, és az jár sikerrel, aki nagyobb számot kap eredményül.

Százalékos és nem százalékos Képzettség ütköztetése esetén az Alapfokot 50, a Mesterfokot 90%-nak kell felfogni, s ezen értékekkel kell ellenpróbát dobni.

Harci Képzettségek

Hárítófegyver-használat

Af:8
Mf:15

A Hárítófegyver-használat különbözik a Kétkezes harc Képzettségtől – valójában annak könnyebben elsajátítható változata. A hárítófegyver minden esetben csak második fegyvernek minősül, amit elsősorban védekezésre használ forgatója. Hárításra csak a tőrök, és az alkarvédő használható – a Képzettség e két csoport valamelyikében szerzett jártasságot jelenti. Az előbbi csoportba elsősorban a hárítótőr tartozik, ám használható hárítófegyverként a hagyományos tőr, a Slan-tőr, a sequor, de az egyszerű kés is.

Az alkarvédő VÉ-je +15, amikor ütnek vele, Támadó Értéke 0, sebzése pedig megegyezik a Vasökölével, azaz k6/2 (tüskék, egyebek +2-vel növelik az Sp-t). Alkarvédőnek számíthat az alkarra tekert köpeny, ennek Védő Értéke +10, de Támadó Értéke, sebzése nincs.

Af: A Képzettség Alapfokán a fegyverforgató képes úgy használni az adott csoportba tartozó fegyvereket, hogy nem osztja meg a figyelmét két keze között. Ezáltal megkapja mindkét fegyverének Védő Értékét, ám a hárítófegyverrel nem tudja kihasználni a támadási lehetőségeket, melyekre egyébként a második fegyver módot adna – azaz a Hárításra használt fegyverrel nem támadhat.

Mf: Mesterfokú jártasság esetén akár támadhat is a hárítófegyverrel, mégis megkapja mindkét fegyver VÉ-jét. Ennek magyarázata az, hogy a hárítófegyverként forgatott tőr Mesterfokú Képzettség esetén is leginkább védekezésre szolgál. Azonban éppen ezért a hagyományos Fegyver-használat Mesterfokánál feltüntetett Harcérték-növekedés (+10) a Hárítás esetén nem jelentkezik – még akkor sem, ha a karakter egyébként Mesterfokon bánik a Hárításra használt fegyverrel – a Hárítás és a Fegyver-használat két külön Képzettség avagy harcmodor.

Földharc

Af:5
Mf:12

A küzdelem során földre kerülő csak jelentős hátránnyal képes folytatni a harcot. KÉ-je és VÉ-je -10-zel, TÉ-je -20-szal csökken, s csak akkor képes felállni, ha az adott körben lemond a támadásról, s őt sem éri egyetlen sike-

res támadás sem. A Földharcban képzett karakter nem szenvedi el ezeket a hátrányokat, sőt képes helyzetéből előnyt kovácsolni.

Af: A Földharcban Alapfokon képzett karaktert nem sújtják az említett levonások, s bármikor képes újból lábra állni. A földről közelkerülés nélkül alkalmazhatja álló ellenfelével szemben a Földrevitelt.

Mf: A Mesterfokon képzett karakter, ha ellenfele is földre kerül, további +10-et kap a vele szembeni támadásra. (A képzetlen ellenfelet ezen felül még a fent említett levonások is sújtják.) Két Mesterfokú földharcos közötti küzdelemben mindkét fél megkapja a +10 TÉ-t.

A Földharcban a Gladiátorok és a Harcművészek már 1. Tapasztalati Szinten is Alapfokú jártassággal rendelkeznek.

BELHARC

Af:3
Mf:10

Belharcnak nevezik Ynev-szerte a teljes testközelben folytatott közelharcot. Két rövid fegyvert forgató, de még két puszta kézzel verekedő ellenfél sem folytat igazi Belharcot. Ennek fogásait külön oktatják, s aki járatlan bennük, alaposan megjárhatja, ha a képzett belharcost közel engedi magához. A hosszú fegyvereknek ugyanis – a hagyományos technikákat alkalmazva – nem sok hasznát veszi; a Belharc fegyverei a puszta kéz és a különféle tőrök.

A Belharc megkezdéséhez először is sikeres Közelkerülés szükséges. Ettől kezdve az ellenfelek a kör végéig Belharcot folytatnak (az erre vonatkozó szabályok szerint). Amennyiben mindkét fél folytatni kívánja a küzdelemnek e formáját, akár körökön át is együtt maradhatnak, ahogyan közös elhatározással bármikor szét is válhatnak. Ha azonban csak az egyik fél igyekszik eltávolodni, míg a másik a Belharc megőrzésére törekszik – üldözi, próbál testközelben maradni –, kétséges a folytatás. Mindkét fél minden körben Gyorsaság-próbát dob; ha a



menekülő megdobja vagy az üldöző elvéti azt, a Belharc félbeszakad.

Belharcban rövidkarddal, annál rövidebb fegyverekkel, vagy puszta kézzel akadálytalanul lehet küzdeni. Az ennél hosszabb fegyverek Kezdeményező, Támadó és Védő Értékét mínuszok sújtják.

	KÉ	TÉ	VÉ
Egykezes fegyver	-5	-10	-10
Kétkezes fegyver	-10	-20	-20
Szálfegyver	-15	-25	-25

Belharcban a harcmodorban képzetlen karakter nem képes a megszokott módon védekezni, ezért bármilyen fegyvert forgat is, további -10-zel csökken a Védő Értéke.

Af: Az Alapfokon képzett karakter ismeri a védekezés idevágó fogásait, ezért Védő Értéke nem csökken.

Mf: A Belharcot Mesterfokon ismerők a különleges támadó technikákat is elsajátították (ilyen a tőr alkarra szorított fogása, stb.), ezért TÉ-jük további +10-zel nő a Belharc alatt. Puszta kézzel vagy tőr méretű és jellegű fegyverrel eggyel nő körönkénti támadásaik száma is.

A Belharcot a Harcosok, Gladiátorok és Kardművészek Alapfokon, a Harcművészek, továbbá a Fejvadászok és a Tolvajok Mesterfokon elsajátítják már az első Tapasztalati Szinten is.

KÖZÖS HARCMODOR

Af:7
Mf:30

Két (vagy három) fegyverforgató, ha több éven alatt kiismerték egymás harci stílusát, erősségeit és gyengéit, egy hozzáértő mester segítségével kifejlesztheti Közös harcmodorát. Legkönnyebben az azonos kasztba tartozók tanulhatják meg ezt a harci technikát, de különböző kasztok képviselői is kialakíthatják Közös harcmodorukat, a következő csoportokon belül: Harcművész-Kardművész-Fejvadász, Harcos-Fejvadász, Harcos-Gladiátor. A fel nem sorolt kasztok képviselői nem sajátíthatják el a Képzettséget – még lovagok sem, az ő harcmodorukat ugyanis az egyéni harc jellemzi, azaz a Közös harcmodorhoz szükséges szoros együttműködésre egy Lovag aligha hajlandó.

Az összehangolt harcmodor kialakításához idő kell, mégpedig nem is kevés. Alapfokú elsajátításához 7 Kp, Mesterfokú ismeretéhez 30 Kp szükséges. A Képzettségből származó előnyöket a közös harcmodort űző karakterek természetesen csak akkor élvezik, ha együtt maradva, közösen és mindanynyian harcolnak.

Af: Alapfokú jártasság esetén az együttműködők KÉ-je a *Képzettség elsajátításától kezdve* minden Szintlépésnél automatikusan 1-gyel nő (természetesen az egyéb növekedésen kívül). A VÉ és a TÉ 8 Tapasztalati Szinten keresztül szintenként 2-vel növekszik – vagyis mindaddig, amíg a módosítók elérik a KÉ:+8, TÉ:+16, VÉ:+16 értékeket. Ennél tovább az Alapfokon jártas fegyvertársak nem fejlődhetnek.

Mf: A Mesterfokú Képzettség esetén a fejlődés már 15 szinten át folyik – tartalmazván természetesen az Alapfok lépéseit is. A módosítók maximális értéke KÉ:+15, TÉ:+30, VÉ:+30 lehet. A Mesterfokon képzettek már tökéletes összhangban mozognak, segítik egymást a védekezésben és a támadásban, ezért a közös harcmodorból származó módosítókat minden harci körben tetszőlegesen eloszthatják maguk között. A kiemelt támadó megkaphatja egy vagy több társa TÉ módosítóját, a védelemre szoruló pedig élvezheti fegyvertársainak VÉ módosítóját. Ebben az esetben természetesen a formáció „adományozó" tagja elesik a plusz értéktől. Ekként lehetőség nyílik közös, harci helyzetenként változó stratégiák kialakítására is.

IKERHARC

Af: 12
Mf: 45

Az összehangolt harcmodor csúcsát, az Ikerharcot kizárólag ikrek tanulhatják meg, a tökéletes összhanghoz ugyanis az egy napon született testvéreket összekötő misztikus kapcsolat, egyfajta Mentál- és Asztrál-fonál szükségeltetik. A láthatatlan kapcsolat páratlan összhangot hoz létre a két lélek között, melynek eredményeképp az izmok közös harmóniában mozognak, a két szellem egyszerre rezdül. További követelmény, hogy az ikerpár tagjai azonos kasztba tartozzanak, mégpedig a Harcművészek, a Kardművészek vagy a Fejvadászok kasztjába. A harc művészetét már a kezdetektől közösen sajátítják el, ennek során mesterük nemcsak testüket, de a lelküket is egységbe kovácsolja. Kialakul közöttük egyfajta tudatalatti telepátia képessége, amely érzelmek, veszély, hangulatok átadására mágikus vagy mentális energiák fel-



használása nélkül (Mp vagy Ψp nélkül) is alkalmas. Mondják, az ikerpárok összecsiszolt, mégis különböző harci technikákat használnak, mert mesterük mindkettejük számára külön határozza meg a sorrendet a test és a lélek megerősítésében.

A Képzettség elsajátítása Alapfokon 12 Kp, Mesterfokon 45 Kp.

Af: Az Alapfokú oktatás csak az ikrek anyagi testét hangolja össze, a Mentál-fonál tökéletesítése nem célja – ily módon nem is használja ki igazán az ikerharcosokban rejlő lehetőségeket. A *képesség elsajátításától kezdve* minden egyes Szintlépéskor eggyel növekszik KÉ-jük, kettővel TÉ-jük és VÉ-jük, de a fejlődésnek nincs felső határa. Ezen felül KÉ-jük, VÉ-jük és TÉ-jük legfeljebb egyharmadát átadhatják ikertestvérüknek – ez nem csak az Ikerharcból származó módosítókra, hanem teljes Harcértékükre igaz. Ebből is látszik, hogy az ikerpárok már Alapfokon is tökéletesebben összehangolhatják harcmodorukat, mint mások a Közös harcmodor Mesterfokán.

Mf: Mesterfokú jártasság esetén az Ikerharc módosítói magasabbak: a *Mesterfok elsajátításától kezdve* minden Szintlépésnél kettővel növekszik a KÉ, hárommal a TÉ és a VÉ. A KÉ, VÉ, TÉ egyharmadának tetszőleges átadása természetesen Mesterfokon is végrehajtható.

Az Ikerharc Mesterfokán az ikrek már nem csak fizikailag, hanem lelkileg is függenek egymástól. Asztrál- és Mentálvédelmük is összekapcsolódik: az ikrek Pszi-pontokat adhatnak át egymásnak, vagy átruházhatják egymásra dinamikus pajzsaikat. Ezen szándékát az átadó karakternek mindig előre közölnie kell. Saját elméjét védtelenebbé téve megakadályozhatja, hogy testvérének pajzsát valamely mágia áttörje. Az átruházás egyetlen szegmens alatt megtörténik, ám a dinamikus pajzs „visszavétele" egy teljes kört vesz igénybe. Mindkét irányú pszi-művelet végrehajtható akár harc közben is, de más Pszi tevékenységre ez idő alatt egyik iker sem képes. Mivel a Mentál-fonál a legnagyobb távolságot is áthidalja, a Pszi-pontok vagy dinamikus pajzsok átadása nem függ a távolságtól.

Az Ikerharc Alapfokáról Mesterfokra történő előlépéskor a korábbi módosítók nem vesznek el, de a továbbiakban már a Mesterfokú Képzettség módosítóival kell számolni.

Amennyiben az ikrek nem kisgyermek koruktól kezdve tanulnak együtt, hanem csak később (kamaszéveikben) kezdték el tanulmányaikat, csak az Alapfokig juthatnak el. Vagyis egy korábban indított, tapasztaltabb karakter is rábukkanhat elveszettnek hitt ikertestvérére, s kitanulhatja vele az ikerharc fortélyait, Mesterfokra azonban már nem fejleszthetik Ikerharc technikájukat.

A Mesterfokú ikerharcosok kora gyermekkoruktól fogva együtt tanulnak, szerencsés esetben apjuk mesteri irányítása alatt. Ezen képesség megszerzését tehát már a karakter indításakor el kell dönteni, s az előtörténetbe beleszőni – csak ebben az esetben válthatóak be Mesterfokú Ikerharcra az összegyűlt Képzettség-pontok.

Tovább nehezíti az ikerharc tanítását, hogy az ikertestvér hozzászokik párja jelenlétéhez, egyedül harcolva hajlamos gyengén védekezni ott, ahol testvére óvná, s nem támad oda, ahová társának illene. Amennyiben ikertestvére nincs vele, zavarodottságot érez, mintha egyik karját nem használhatná, vagy idegen fegyverrel kényszerülne vívni – alkalmazkodnia kell az önálló harchoz. Amennyiben az ikerharcos párja nélkül – egyedül, különválasztva vagy ikerpárjától hét méternél távolabb (ennek eldöntése KM jogköre!) – harcol, társának hiánya negatívan befolyásolja harci értékeit. KÉ-je, TÉ-je és VÉ-je annyival csökken, amennyivel közös harc esetén növekedne. Ezen negatív módosítók azonban minden harci körben csökkennek (miként Szintlépéskor nőnek), egészen nulláig – vagyis az ikerharcos idővel „átáll" az önálló küzdelemre. Az átállás persze csak ideig-óráig érvényes, mert ösztönei az Ikerharchoz kötődnek – az „átállás" és „visszaállás" elbírálása szintén a KM joga.

Tudományos Képzettségek

Emberismeret

Af: 7
Mf: 22

Nehezen körülírható Képzettség; bizonyos esetekben az Éberséget helyettesítheti vagy növelheti. Segítségével gyorsan felfedezhető a mások jellemében vagy viselkedésében beálló változás, a rosszul leplezett mögöttes szándék, a színjáték, a hazugság. A Mellébeszéléshez hasonlóan nem helyettesíti a szerepjátékot és a Játékos gyanakvását, hanem kiegészíti azt, magyarázatul szolgál rá.

Af: Az Alapfokú emberismerő az egyszerű emberekkel szemben alkalmazhatja tudományát. Arcvonásokból, öltözködésből, viselkedésből felfedezhet bizonyos tipikus személyiségjegyeket és jellemvonásokat. Megbecsülheti, ki megbízható, s ki nem, ki jószándékú,

s ki forgat a fejében gonosz gondolatokat. Társain, ismerősein nyomban felfedezi a jellemváltoztató és a különféle Asztrál varázslatok hatását.

Mf: A Mesterfokú emberismerő a hazudozásban, színjátékban gyakorlottakon is felfedezi, ha valami nincs rendjén. Képes észrevenni a rejtettebb jellemvonásokat is, és nagy bizonyossággal rájön, ha hazudnak neki. A megtévesztésben Mesterfokon jártasakkal szemben azonban ő is tehetetlen.

A Képzettséget Alapfokon megkapja minden Boszorkány, Szerzetes és Lélek szféra felett rendelkező Pap. Rajtuk kívül általában azon NJK-k bírnak Emberismerettel, akik emberekkel foglalkoznak, sokat járnak közöttük, könyveket olvasnak róluk. A Képzettség bizonyos vonatkozásban a bölcsesség és a magas életkor velejárója.

Mágiaismeret

Af: 5
Mf: 25

A mágia ismerete a Kalandozók számára az egyik leghasznosabb tudományos Képzettség. Ynev legnagyobb egyetemein, a nyílt varázslóiskolákban jó pénzért bárkit beavatnak a mágiaismeret titkaiba. Ennek segítségével a karakter felismerheti a mások által alkalmazott varázslatokat, kiismeri azok természetét, így adott esetben hatékonyabban védekezhet ellenük. Fegyverforgatóknak a Képzettség jelentős segítség a túléléshez, varázshasználók számára pedig elengedhetetlenül fontos a más kasztok varázstudóival vívott varázspárbajokban.

A Képzettség alapesetben egyetlen kaszt varázstudományára vonatkozik, a Boszorkány, Boszorkánymester, Tűzvarázsló, Sámán, Pap, Szerzetes, Bárd kasztok köréből. Dupla Képzettségpontért kettő, tripláért három kaszt mágiája is megismerhető. A varázslók mágiáját csak a Mágiahasználat Képzettség Alapfokának elsajátításával ismerheti ki a karakter.

Af: Az Alapfokon képzett karakter rögtön felismeri azon varázslatokat, melyek az általa ismert varázshasználó kaszt eszköztárába tartoznak, azaz nyomban kitalálhatja a varázstudó kasztját. Ha hallhatott a varázslatról, melyet az általa ismert mágia-formát űző varázstudó használ, képes megnevezni magát a varázslatot is, és megközelítőleg tisztában van hatásának természetével, s a lehetséges ellenlépésekkel is. Ha az adott varázslat új, vagy valamely okból a karakter még nem hallott róla, csak annyit képes megállapítani, hogy az általa ismert kaszt tudományához tartozik, s megközelítőleg képes meghatározni, miként hat (pl.: Anyagi síkon, asztrálisan, mentálisan, melyik szférába tartozik, szimpatikus mágia, netán térmágia vagy idéző mágia, stb.). Mindennek egyetlen feltétele, hogy a karakter lássa és hallja a mágia használóját varázslás közben.

Ha a varázslást magát nem, csak a varázslat hatását, létrejöttét látja, következtethet az egyértelmű hatásokból. A látható jelek függvényében a KM 1 és 99% között meghatározhatja azt az értéket, amelyet megdobva a karakter felismeri a varázslatot.

Mf: A Mesterfokon képzett mágiaismerő szinte mindent képes megállapítani az adott varázslatról. Ismeri hatását, hatóidejét, ha ő a varázslat célpontja, képes meghatározni annak Erősségét és Mana-pont igényét is.

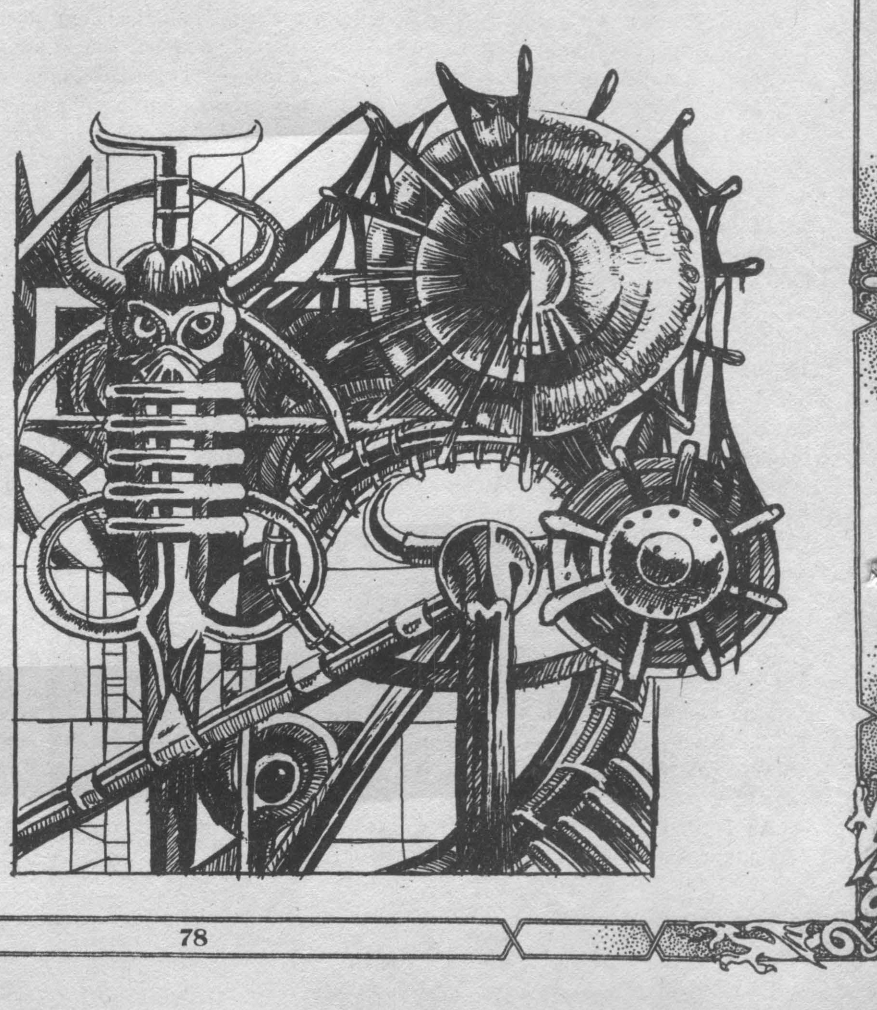
Azon varázslatokat, melyek hatása egyértelmű, már Alapfokon is lehet azonosítani pusztán megnyilvánulásuk alapján. A burkolt kialakulású, nehezen felismerhető varázslatokhoz már Mesterfok szükséges, a látható vagy érzékelhető hatással nem rendelkező, valamint leplezett varázslatokat pedig lehetetlen visszafejteni.

Mindemellett a Mesterfokon képzett mágiaismerő már rendelkezik egyfajta kifinomult érzékkel, amely által megérzi a leplezetlen mágiát, akár egy varázsló. Érzékeli az Asztrál és a Mentál Sík rezdüléseit is, azaz a számára ismeretlen kasztok varázslatait is megérzi, azok hatását legalábbis jó eséllyel találgathatja, mégha az adott varázslatot nem ismeri is.

Mechanika

Af: 8
Mf: 25

Tudományos Képzettség, mely geometriai és mechanikai ismeretekből, valamint azok felhasználásából áll. A képzett karakter megmérheti egy torony magasságát, ha bír egy ismert hosszúságú bottal; feltérképezheti a tájat, jó becslést adva a távolságokra és magasságokra; útvesztőkben egyszerű, logikus módszerekkel feltérképezheti a bejárt területeket, esetleg a térkép alapján következtethet a még ismeretlen helyekre is. Mechanikai ismeretei segítségével szerkezeteket tervezhet és építhet. A Képzettség nem keverendő össze a más jellegű, mérnöki ismereteket kívánó Építészettel, vagy a mértani tudást is igénylő Térképészettel.



Af: Az Alapfokon képzett mechanikus letéteményese azon mérnöki tudásnak, mellyel elkészíthetőek az egyszerűbb emelők, csigasorok, mechanikus csapdák és ajtók. A mechanikus működésű csapdák és titkosajtók felfedezésére +20, hatástalanítására és kinyitására pedig +50%-ot kap. Mérései becsléseken, ritkábban pontos számításokon alapulnak, ezért 10-20%-os hibával dolgozik, valamint csak síkbeli mértani feladatokat képes megoldani.

Mf: A Mesterfokon képzett mechanikus valóságos szakember, a saját házában veszedelmesebb ellenfél a leghatalmasabb varázslóknál is. Tudása nem ér fel egy kahrei mechanikus-mesterével, de képes bonyolult gépek, trükkös szerkezetek tervezésére, és nem jön zavarba a mechanika és a mágia keverésével létrehozott eszközök láttán sem. A mechanikus működésű csapdák és titkosajtók felfedezésére +50, hatástalanítására és kinyitására pedig +90%-ot kap. Magasfokú mérnöki és számtani háttérrel rendelkezik, így számításai pontosak (0-5% hiba), valamint képes bonyolultabb, térbeli mértani feladatok elvégzésére is.

A Képzettség igazi mesterei természetesen Kahréban élnek, de el Sobira és Gorvik mesterei is hírhedtek mechanikus csapdáikról és orgyilkos szerkezeteikről. A karakter leginkább az említett helyeken, avagy a pyarroni és a sigranomói egyetemeken szerezhet jártasságot a mechanikában.

Világi Képzettségek

Szájról olvasás

Af: 7
Mf: 10

A Képzettségben járatos karakter a szájmozgás alapján képes leolvasni az elhangzott szavakat mások szájáról, még ha nem is hallja azokat. Legfeljebb olyan távolságból képes a mutatványra, ahonnan még pontosan látszik a szájmozgás – ez látása élességétől függően 20-50 méter. Ezenkívül szemből, vagy 20 foknál nem nagyobb szögből kell figyelnie a kihallgatni kívánt személyt. Ha ennél nagyobb szögből kísérli meg a Szájról olvasást, K100-zal kell kidobni, hány százalékát értette meg az elhangzottaknak. A 40 foknál nagyobb szög esetén -20-szal, 60 foktól -40-nel, 80-tól -60-nal csökken a dobott érték, míg 90 fok felett a Szájról olvasásra nincs mód.

Különösen jó eredményt lehet elérni, ha Képzettségét az Érzékélesítés Pszi diszciplínával együtt használja a karakter, mivel így a látótávolság kétszeresére növelhető, és a hangfoszlányok alapján sokkal biztosabban végezhető a Szájról olvasás.

Af: A fentiekre a karakter csak akkor képes, ha a szavak olyan nyelven hangzottak el, amit legalább 4-es vagy 5-ös szinten beszél. Az ismeretlen neveket, szavakat csak 50%-ban képes leolvasni.

Mf: A karakter képes a hangképzést leolvasni kiszemelt áldozata ajkáról, azaz minden szót (hangsort) megért, még akkor is, ha nem ismeri az adott nyelvet.

A Szájról olvasás mesterei kétségtelenül a süketek; a hallók közül pedig elsősorban a Tolvajok és a Bárdok jeleskednek a Képzettségben – habár kellő gyakorlással bárki elsajátíthatja.

Mellébeszélés

Af: 3
Mf: 9

A Mellébeszélésben járatos karakter sokszor gyakorlottabban forgatja a szót, mint a fegyvert. A gyakorlott mellébeszélő nem jön zavarba, a legkényesebb helyzetekben is mindig megtalálja a helyes szavakat, a legmegfelelőbb hazugságokat. A Képezettséget sok KM nem alkalmazza, mondván: a szerepjáték döntse el, képes-e egy karakter ekként kivágni magát a bajból. Általában a kettős megoldás a célravezető: a Játékos mutassa be karaktere színjátékát, majd a KM döntsön a Képzettség ismeretében. A Képzettség ezenkívül remek szolgálatot tehet valamely NJK képességeinek meghatározásakor.

Af: A karakter képes lyukat beszélni az egyszerűbb emberek (parasztok, katonák, városi őrök) hasába.

Mf: A műveltebb embereket és az Alapfokú Emberismerőket is képes csőbehúzni sikamlós hazugságaival és pergő nyelvével.

A Képzettséget Alapfokon megkapja minden Tolvaj és Bárd, de Képzettség-pontjaikból bármelyik kaszt tagjai megtanulhatják. Az egyetlen megkötés, hogy az Alapfokhoz legalább 10-es, a Mesterfokhoz pedig 14-es Intelligencia szükségeltetik, továbbá a Képzettség nem a szűkszavú hősök erőssége.

Kínzás

Af: 2
Mf: 15

A tudás kincs, a titkolt tudást megszerezni olykor sorsdöntő fontosságú. A rábeszélés, zsarolás, fenyegetés gyakorta nem elegendő, akadnak azonban „keményebb", célravezetőbb módszerek. A Kínzás egyidős a civilizációval, Yneven ősi hagyományokkal, tapasztalatokon alapuló gyakorlattal rendelkezik – némelyek nem átallják művészetnek nevezni.

Más embernek fájdalmat okozni bárki képes, nem mindegy azonban, milyen heves a fájdalom, s milyen károsodást okoz az áldozat testén. A fájdalom előbb vagy utóbb majd mindenkit megtör, a kérdés csupán az, vajon túléli-e a Kínzást az áldozat. Kellemetlen, ha időnek előtte belehal sérüléseibe, mielőtt elmondta volna féltett titkait. Vannak azonban érzékeny pontok az emberi testen, és vannak módszerek, amelyek alkalmazása iszonyú fájdalommal jár, s mégis elhanyagolható csekély károsodást okoz. Ráadásul bizonyos típusú fájdalomhoz az ember képes hozzászokni, nem árt tehát tudni, milyen sorrendben érdemes alkalmazni a módszereket; arról nem is beszélve, hogy minden embernek akadnak gyengéi, melyek felfedezése már önmagában is félsiker. És ott vannak még a különféle bódító szerek, mákonyok, mágikus hatások, melyek nélkül olykor a kínokozás nagymesterei sem boldogulnak.

Az áldozat minden Kínzással töltött óra után dobhat Akaraterő- és Állóképesség-próbát. Ha az elsőt elvéti, beadja a derekát és beszél, ha a másodikat véti el, elájul és K6 óra múltán téríthető csak magához.

Af: A Kínzás tudományában Alapfokon járatos karakter képes megtörni azon áldozatainak akaratát, akik nem rendelkeznek különleges képességgel a kín elviselésére. Az ilyen kínzó áldozata +2-vel köteles dobni az Állóképesség-próbát, azaz nehezebben veszíti el az eszméletét, holott a fájdalom éppúgy igénybe veszi akaraterejét. Azokat, akik legalább Alapfokú jártassággal bírnak a Kínzás elviselése nevű Képzettségben, sehogyan sem képes szóra bírni.

Mf: A kínzó mesterek áldozatai már minden Kínzással töltött fertályóra (15 perc) múltán kötelesek Akaraterő-próbát tenni, míg az Állóképesség-próbát továbbra is csak óránként és +5-tel dobják. A Mesterfokú Kínzó ráadásul képes 5K6 perc alatt magához téríteni az ájult áldozatot. Ezen túl a Kín-



zás elviselésében Alapfokon jártasakat is szóra tudja bírni, habár csak az Alapfoknál leírt szabályok szerint.

A Kínzás Képzettség általában a hóhérok sajátja – Alapfokú jártassággal bíró majd minden várban, városi börtönben akad. A Kínzás Mesterfokú ismerete valóságos ritkaság, csak tapasztalt mestertől, vagy ritka, titkos *könyvekből* sajátíthatja el a karakter; ezenfelül még több éves gyakorlatot is igényel. Az igazi kínzómester megbecsült személyiség, magas jövedelemmel jutalmazott főhóhér, művészember. A Képzettség Ynev-szerte elismert mesterei Ranagol Gorvikban tevékenykedő papjai – ők 1. Tapasztalati Szinten Alapfokú, 4.-en Mesterfokú Képzettséget kapnak.

Kínzás elviselése

Af: 5
Mf: 12

A fájdalom az Anyagi Test fájdalma, a szellemileg erős ember leküzdheti. A fájdalom megszokható, bizonyos formáinak elviselése megtanulható. Kivételesen erős akarattal és némi gyakorlással bárki elérheti, hogy felülkerekedjen a testét gyötrő fájdalmon, érzékszerveit olyannyira tompítsa, hogy a kínból mindössze valami bizsergést, kellemetlen zsibbadást érez. Hasonló állapot ez a Transzhoz, olyan fokú szellemi átszellemültség, mely mellett az Anyagi Test igényei, panaszai, gyötrelmei háttérbe szorulnak.

Af: Az Alapfokon képzett karakter képes ellenállni a kínzásoknak, ha azt nem kínzó mester végzi. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy ne érezné a fájdalmat, ne szenvedné el a sérüléseket, s előbb-utóbb ne halna bele azokba, hiszen hihetetlen szívóssága idővel a legkeményebb eszközök alkalmazására sarkallja felbosszantott kínzóit.

Mf: Aki Mesterfokon jártas a Kínzás elviselésében, azt Mesterfokú Kínzással is lehetetlen szóra bírni. Amikor kínozzák, akár mosolyoghat is gyötrőin, a fájdalmat alig érzi, s ha érzi is, nem törődik vele. Ebben az állapotában természetesen képtelen a hirtelen, gyors cselekedetre, a logikus, gyakorlatias gondolkodásra, hiszen a Transzhoz nagyban hasonlító tudatállapotba süllyed.

A Fanatizálás papi varázslat Alapfokú Kínzás elviselésével ruházza fel alanyát. Hasonló hatású a Haláltánc néven közismert dzsad harci kábítószer is. A Kínzás elviselésében már eleve Alapfokú jártassággal rendelkező áldozat ilyenkor Mesterfokon tűri a kínokat. A Nyelvoldó és a kábító-, bódítószerek csökkentik az Akaraterőt, ezáltal semmissé teszik az Alapfokú, és Alapfokúra csökkentik a Mesterfokú jártasságot.

A Fejvadászok és Harcművészek Alapfokon, a szerzetesek Mesterfokon képesek alkalmazni a Képzettséget; természetesen Képzettség-pontokért bármelyik kasztba tartozó karakter elsajátíthatja azt.

Helyismeret

Af: 1
Mf: 8

Af: Az Alapfokú Helyismeret hallomás alapján, leírásokból is megszerezhető, nem szükséges hozzá felkeresni az adott helyet. Az Alapfokon képzett karakter ismeri az adott hely szokásait, a fontosabb tisztségek birtokosának nevét, arcát, a város nevezetesebb személyiségeiről szóló pletykákat. A főbb utakon eligazodik, tudja, hol keresse a kézműveseket, a fogadókat, a templomokat; tudja hol és kivel kell vigyáznia, mit nem szabad cselekednie – egyszóval saját óvatlanságából kifolyólag nemigen keveredik bajba.

Mf: A Mesterfokú Helyismeret megszerzéséhez hosszabb-rövidebb ideig élni is szükséges az adott városban. Az időtartam pontosan nem határozható meg, hiszen van, aki néhány hét múltán már bennfentesként mozog idegen helyen is, és van, aki évek múlva sem.

Mesterfokú Helyismerettel a karakter úgy ismeri a várost, akár a tenyerét, soha nem téved el, járatos a legkisebb mellékutcákban is, miáltal könnyen elébe kerülhet valakinek, vagy éppen lerázhatja üldözőit. Tudja, mit hol, kitől, mennyiért érdemes vásárolni; ha egyáltalán kapható, képes beszerezni a ritka vagy tiltott árucikket is. Több ismerőse is akad a városban, akiktől alkalomadtán segítséget kérhet. Ha a KM nem dolgoz ki pontosabb hátteret, kockadobással lehet meghatározni az ismerősök számát. A karakter K6 ismerőssel rendelkezik, mindegyikük esetében két százalékot dob, hogy meghatározza, mennyire befolyásos személy az illető, s mennyire számíthat a segítségére. Ha kér valamit, előbb az első százalékot kell megdobnia, hogy embere „illetékes-e" az adott kívánságban, majd az utóbbi százalékot, hogy az eleget tesz-e a kérésnek – természetesen mindkét esetben a KM által kiszabott módosítók figyelembevételével. Életút játékok ill. játék során szerzett Helyismeret esetében persze nem a kockadobás fog dönteni!

A Helyismeret általában nagyobb városra vagy kisebb országrészre vonatkozik – ennek nevét fel kell tüntetni a Képzettség mögött, miként a fegyvereket a Fegyverhasználat Képzettség mellett. A Képzettség különlegessége, hogy Képzettség-pont nélkül is szerezhető, a KM jogköre eldönteni, a karakter mely városokban rendelkezik Helyismerettel. Szülővárosában (ahol nevelkedett, évekig élt) minden karakter legalább Alapfokú Helyismerettel rendelkezik. A Tolvajok „munkaterületükön" már 1. szinten Mesterfokkal bírnak a Képzettségben.



Festészet, rajzolás

Af: 3
Mf: 18

Af: A karakter képes – akár emlékezetből is – valósághű rajzokat készíteni helyekről, emberekről. Amit lát, azt tűrhető minőségben papírra másolhatja.

Mf: A Mesterfok birtokosai már művészi értékű alkotásokat is készíthetnek, portrékat, tájképeket festhetnek.

Éberség/észlelés

Az Éberség a M.A.G.U.S. egyik legsokoldalúbb Képzettsége; sok szempontból már-már Képességnek számít. Az Éberség mutatja meg, hogy egy karakter mennyire figyel fel a környezetében fellépő rendellenességekre, szokatlan vagy éppen veszélyes dolgokra. Éberséggel lehet felfigyelni a követőkre, a rejtőzködőkre, az álruhás rablókra, tolvajokra, a ruha alá rejtett fegyverre, a helyükről elmozdított tárgyakra, a tömegből elővillanó ismerős arcokra, rosszban sántikáló idegenekre, a háztetőn lapuló íjászra, a mérgezett bor szokatlan színére.

Mivel az Éberség az esetek többségében nem bejelentésre alkalmazott Képzettség, hanem folyamatosan „működik", sokszor a KM dobja a Játékos tudta nélkül. Ezért a játék kezdetén tanácsos feljegyeznie minden karakter Éberség százalékát. Amennyiben a Játékos gyanakszik valamire, és bejelenti, hogy adott gyanújára bizonyítékot keres (Követnek?, van-e nála rejtett fegyver?, Ki tudok-e olvasni fenyegetést a mozdulataiból?, stb.), az Éberség-próbát maga dobhatja, +25%-kal. Természetesen a KM mindkét esetben nehezítheti avagy könnyítheti a próbát a feladat nehézségének ismeretében.

Amennyiben más százalékos Képzettség ellenében használja valaki az Éberséget (észreveszi-e, hogy követik, meglátja-e a rejtőzködőt, meghallja-e a lopakodót), a két próba egymás ellen irányul: az a fél nyer, aki sikeres próbát tesz. Ha a másik fél elvéti próbáját, az Éberség-próba +25-tel dobható, és sikere a leleplezést jelenti. Ha ellenben a másik fél sikeres Képzettség-próbát tesz, míg az áldozat elvéti Éberség-próbáját, akkor nem figyel fel a veszélyre. Ha mindkét próba sikeres, ellenpróbát kell dobni – ha fontos a titoktartás, az ellenpróbákat is a KM dobja!

Nem százalékos jártasságban mért Képzettség (Álcázás/álruha) ellen is dobható Éberség-próba, Alapfok esetén -25, Mesterfok esetén -50%-kal.

Minden karakter rendelkezik bizonyos fokú Éberséggel, különösen olyan esetekben, ha feltámadt gyanújára keres bizonyítékot (+25%), vagy ha a KM a körülmények miatt könnyíti a próbát. Bármelyik kaszt tagja is, minden karakter hozzáadhatja Éberségéhez a Tapasztalati Szintjét (a Tolvaj ennek kétszeresét), továbbá Képzettség-pontjaiból, Szintlépéskor kapott százalékos módosítóiból is növelheti azt. Növeli az Éberséget az érzékszervek különleges élessége avagy a különleges érzékek, valamint néhány egyéb tényező az alábbiak szerint:

Intelligencia	10 feletti része
Fejvadász	+5
Harc- és kardművész	+5
Tolvaj	+15
Elf	+15 látás, hallás
Khál	+30 látás, hallás, szaglás
Udvari ork	+10 csak szaglás
Infralátás	+10
Ultralátás	sötétben nincs levonás
Feltámadt gyanú	+25
Érzékélesítés diszciplína	+25 adott érzék szervre
Hatodik Érzék	+50
Alapfok a kapcsolódó Képzettségben	+25
Mesterfok a kapcsolódó Képzettségben	+50
zárt sisak (lovagi)	-40
arc előtt nyitott sisak	-15

A felsoroltak közül olykor csak abban az esetben nő az Éberség, ha az adott érzékszerv szerepet játszik az észleléskor – vagyis: a bozót neszezését nem lehet meghallani infralátással!

Kapcsolódó Képzettségnek minősül például a mérgek felfedezésében a Méregkeverés, lapuló íjász felfedezésében az íjászat, rosszban sántikáló idegennél az Emberismeret, stb.

PÉLDA: A karakter gyanakszik, hogy bora mérgezett. Intelligenciájának 10 feletti része 5, szintje 3, azaz alap Éberségе 8% – annyi az esélye, hogy gyanakvás nélkül is felfigyeljen a bor különös szagára. Ha Alapfokkal bír a Méregkeverésben, könnyebben gyanút fog (+25); Éberségе máris 33%. Ha eleve gyanakszik, ezért beleszagol a serlegbe (+25), Éberségе máris 58%-ra

nő. Ha ravasz, előbb Pszivel kiélesíti a szaglását (+25), s mivel biztosra megy, a Hatodik Érzékét is felébreszti, mivel így nő az esélye, hogy megérezze a bor jelentette veszélyt (+50). Adott esetben az Ébersége máris 133% – akkor is kiszúrja a mérget, ha a KM a körülmények miatt nehezíti a próbát.

A halláson és látáson alapuló Éberség 10 méteren túl -1%-kal csökken méterenként (100 méterre eső célnál -90%). Ezenkívül a sötétség a félhomálytól a vaksötétig -10 és -60 közötti értékkel csökkentheti az Éberséget.

Alkonyat, köd	-10
Fáklyafény	-20
Gyertyafény	-30
Este, fátyolos holdfény	-50
Vaksötét, éjközép	-60

PÉLDA: Ha az előbbi példában szereplő karakterre orgyilkos les a 20 méterre húzódó bozótosban, semmi esélye arra, hogy magától észrevegye a veszélyt. Egy szemfüles tolvajnak – aki *növelte Éberség* Képzettségét – azonban lehet esélye, hogy felfigyel a remek búvóhelyre. Tegyük fel, hogy kasztját és Szintjét is beleszámítva 40% az Ébersége. A távolság miatt levonunk -10-et, azaz 30% eséllyel kiszúrja a gyanús bozótost (ezt a próbát még a KM dobja titokban). Ha a karakter már gyanakszik (+25%), és ha az orgyilkos elrontotta a Rejtőzés Képzettség-próbát, tolvajunk még +25-öt kap Éberség-próbájára. Így már 80%-ban észreveheti a lapulót. Ha Pszivel élesíti a látását (+25), még alkonyatkor (-10) is 95%-ban kiszúrja a cserjék alatt rejtőző alakot.

Ha ellenben az orgyilkos megdobta Rejtőzését, a még gyanútlan karakter hiába tesz sikeres Éberség-próbát, ellenpróba dönti el, hogy a karakter egyáltalán gyanút fog-e. Persze ha a játékos eleve gyanakszik, a passzív Éberség-próbára nincs szükség.

A fenti táblázatok természetesen nem térnek ki minden eshetőségre, s csak iránymutatóul szolgálnak a KM-nek, hogy minden esetben helyesen határozhassa meg a karakter Éberségét módosító értéket. Minden KM-et óvunk attól, hogy öt percenként hosszas számolgatással untassa játékosait, inkább a fentiek ismeretében becsüljön meg egy hozzávetőleges értéket!

Alvilági Képzettségek

Követés/Lerázás

A Képzettségben járatos karakter észrevétlenül képes követni valakit a városokban, a zsúfolt piactereken és a tömegben. A százalékos érték egy nagyvárosi mellékutca szokványos nappali forgalmára vonatkozik, minél nagyobb a tömeg, annál több módosító járul hozzá, és fordítva – akár +/- 50-ig.

A Helyismeret Képzettség +25 %-ot jelent. Amennyiben valaki nem dobja meg a Követés százalékát, az áldozata kiszúrja vagy legalábbis gyanút fog. Az elrontott Követés +25%-ot ad az áldozat Éberség-próbájára – az értéket a KM belátása szerint növelheti vagy csökkentheti, az áldozat személyiségének ismeretében. Aki 25-nél többel elvéti a Követés-próbát, elveszíti a követett személy nyomát.

A Lerázás Képzettséget kell használni olyankor is, ha a karakter el kívánja veszíteni követőit. Ilyen esetben ellenpróbát dobnak: mindkét fél dob a K100-zal, és dobását hozzáadja Követés Képzettségéhez. A menekülőnek akkor sikerül leráznia követőjét, ha az ő összeredménye a nagyobb.

Mindehhez erdőben, terepen, néptelen tájon (éjszaka a kihalt utcán) Rejtőzést és Lopakodást kell használni, mert a Követés csak azt mutatja meg, mennyire képes alkalmazója beleolvadni a tömegbe, s feltűnés nélkül a kiszemelt áldozat nyomában maradni, ill. eltűnni.

Hamisítás

Af: 11
Mf: 24

Sokak által elítélt alvilági Képzettség, amely hősök számára nem sok haszonnal kecsegtet, ám egy Tolvaj nem becsüli le a benne rejlő lehetőségeket.

A Hamisításnak rengeteg formája ismert. Vannak, akik iratokat, papírokat, megbízóleveleket hamisítanak; ez főleg a fejlettebb országokban – mint Pyarron vagy az Északi Szövetség – jövedelmező, ahol a kereskedelemmel és a pénzügyletekkel szorosan összefonódtak az okiratok. Persze a Kalandozóknak is jól jöhet a Képzettség, amikor királyi mentelmi levelet, netán ajánló sorokat vetnek papírra saját kezűleg.

Megint mások nem fáradnak a pénzzé tehető tárgyakkal, magát a pénzt hamisítják. Ez veszélyes foglalkozás, mivel ezt a királyok, uralkodók és pénzverési joggal rendelkező nemesek vasszigorral büntetik. Ahol pedig kisebb a törvény szigora, ott kevésbé civilizáltak a viszonyok, és gyanakvóbbak az emberek, így nem is igazán érdemes pénzt hamisítani. A pénzhamisítást rengeteg módon űzik: ahol nem ellenőrzik elég alaposan az érmék méretét és súlyát, gyakran lefaragják a pénz szélét, és az így nyert forgácsból új érmét vernek. Természetesen egy új érméhez sok régit kell „megnyúzni", de megéri a fáradság. Mások egyenesen ólomból verik a pénzt, azután bevonják aranyréteggel. Létezik ennek egy sokkal bonyolultabb, költségesebb változata is, mikor az aranyat sok ónnal vagy ólommal ötvözik. Így nagyjából megmarad az érme mérete és súlya, a benne foglalt arany viszont kevesebb lesz. Ez utóbbi esetben nehéz felismerni a hamis érmét.

Af: Az Alapfokon képzett karakter képes egyszerűbb iratok, papírok, netán a pénz hamisítására, ám ha valaki netán kételkedne produktumainak valódiságában, az jó eséllyel kiszúrja a csalást. Értékbecslésben képzett karakterek mindenképp felfedezik a hamisítást, ha élnek a gyanúval, és lehetőségük nyílik megvizsgálni a hamisítványt.

Mf: A Mesterfokon képzett karakterek képesek olyan hamisítványt készíteni, mely már szinte mindenkit becsap, kivéve a Mesterfokú értékbecslőket. Készíthetnek továbbá olyan értéktárgyakat, drágaköveket is, amelyek biztosítják könnyű megélhetésüket.

Természetesen a Hamisítás Képzettséget – bár nem nevezhető titkos Képzettségnek – nem lehet bárhol elsajátítani. Mivel mindenütt büntetendő, csak néhány tolvajklán és hasonló szervezet foglalkozik a tanításával.

Új diszciplínák

Kiáltás

ψ-iskola: Slan
ψp: 5/támadás
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri

A diszciplína segítségével a Harcművész szellemi energiájával támadásának erejét fokozhatja. A Kiáltás kíséretében végrehajtott támadás rombolóerejét tekintve tökéletes. Sebzésének meghatározásakor nincs szükség kockadobásra, minden esetben a lehetséges maximumot sebzi. Ez persze függ a támadó fegyvertől, az alkalmazó Tapasztalati Szintjétől és még sok egyébtől.

A belső energiákat elnyújtott Kiáltás szabadítja fel – innen kapta nevét a diszciplína. Kiáltás híján a várt hatás is elmarad. Mindig egyetlen támadást befolyásol, csak annak sebzését növeli. A felhasznált ψ-pont akkor is elveszik, ha a támadás sikertelen. A diszciplínát a Harcművész egy kör alatt legtöbb annyiszor használhatja, ahányadik Tapasztalati Szintű – természetesen minden újabb „megerősített" támadás, további 5 ψ-pontba kerül.

A Kiáltás Chi-harcban is alkalmazható.

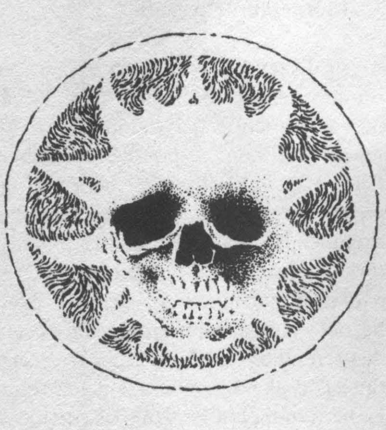
Membrán

ψ-iskola: Pyarroni, Mesterfok
ψp: 10
ME: -
A meditáció ideje: 5 perc
Időtartam: végleges

A Membrán a Statikus ψ-pajzs egy változata. Éppúgy körbevehető vele az elme, működtetésére többé nem kell ψ-pontot áldozni, s lerombolni is csak ahhoz hasonlóan, ψ-ostrommal lehet.

A Membrán nem védi az elmét, hanem figyelmezteti a rá irányuló passzív ψ-tevékenységre. A Membrán felépítője megérzi, ha huzamosabb ideig figyelik, s azt is meg tudja határozni, merről. Azonnal tudomására jut, ha Asztrál vagy Mentál Szemmel rápillantanak. Természetesen akkor is nyomban riaszt, ha Asztrál vagy Mentál varázslattal próbálnak hatni a viselőjére. Ha a ψ-használó nem a saját, hanem más elméjét övezi Membránnal, bármilyen távol tartózkodjék is, tudomására jut, ha a viselőre a fent említett mágikus módszerekkel hatnak.

A Membrán magától soha nem vész el, csak felépítője képes lebontani, vagy 10 E erősségű ψ-ostrom.



Pszeudó

ψ-iskola: Kyr
ψp: 5 + a Pszeudó
ME: -
A meditáció ideje: 5 szegmens
Időtartam: egyszeri

A diszciplína alkalmazója elkülöníti és leválasztja Tudata egy részét. Saját Intelligencia- és Asztrál-pontjaiból ad át számára, miáltal önálló létre hívja. A megszületett Pszeudó Tudat – röviden Pszeudó – nem bír Anyagi Testtel, nincs is jelen az Anyagi Síkon, csak asztrálisan és mentálisan létezik. A teremtőjétől kapott ψ-pontok tartják „életben" – számára ezek jelentik az Életerő-pontot. Ha ψ-pontjai elfogynak, a Pszeudó meghal.

A Pszeudó nem igazi lélek, hanem ember által létrehozott életképtelen másolat. Ezért életereje, azaz a ψ-pontjai folyamatosan fogynak: minden körben 1 ψ-pontot veszít, s ez ellen lehetetlen tenni.

A Pszeudónak soha nincs Mágiaellenállása, csak ψ-pajzsokkal védheti önmagát. Minden Asztrál és Mentál mágia hat rá, s így könnyen teremtője ellen fordítható. Ő maga csak általános Pszi-diszciplínákat képes alkalmazni, mágiát vagy bármi mást akkor sem, ha teremtője jártas benne. Csak olyan ellenfél ellen vethető be, akit a teremtő a diszciplína alkalmazásakor lát – akár természetes, akár mágikus úton. Amint a Pszeudó útjára indult, a vizuális kapcsolatra többé nincs szükség.

A teremtő saját ψ-pontjaiból bármennyit átadhat a Pszeudónak, mely ezáltal önálló ψ-tevékenységre is képes lesz. Játéktechnikailag éppolyan Pszivel rendelkező lénynek számít, akár bármelyik karakter, csak éppúgy befolyásolható ψ-vel és mágiával, asztrálisan és mentálisan. Az anyag-jellegű varázslatok és diszciplínák viszont nem hatnak rá. A teremtőjétől kapott ψ–pontokból a Pszeudó ψ-pajzsokat építhet magának és használhat más általános diszciplínákat is. Ezáltal hatékony fegyverré válhat.

A Pszeudó képes arra, hogy áthatoljon mások ψ-pajzsain, anélkül, hogy azokat lebontaná, s így töméntelen ψ-pontot veszítene. A dinamikus pajzsok egyáltalán nem jelentenek számára akadályt, a statikusok közül is csak az képes megállítani, melynek erőssége (E) nagyobb a Pszeudó erősségénél. (A Pszeudó erőssége annyi E, amennyi éppen aktuális ψ-pontjainak száma) A nála gyengébb statikus pajzsokon a Pszeudó 1 kör alatt átjut. Ha bejutott,

attól kezdve egyenesen az elmére hathat, azaz diszciplínái ellen a ψ-pajzsok nem, csak a Tudatalatti Mágiaellenállás (TME) védi áldozatát. Természetesen Asztrál típusú támadásához az Asztrál-, Mentál típusúhoz a Mentál pajzson kell belül kerülnie. Érdemes azonban úgy tartalékolnia a ψ-pontjait, hogy kifelé is elegendő maradjon a statikus pajzsokon való áthaladáshoz, különben mögöttük reked, s idővel elpusztul; avagy kockáztathat is, remélve, hogy maradék ψ-pontjaival megölheti áldozatát.

A Pszeudó önállóságát a létrehozására áldozott Intelligencia-pontok határozzák meg. 1 pont esetén csak előre meghatározott feladatok (cselekvések, diszciplínák) pontos, gépies végrehajtására képes. 2 pont esetén a teremtő a cselekedeteket feltételek teljesüléséhez kötheti, az utasítás-sorozatokban elágazásokat is elhelyezhet. 3 pont esetén a Pszeudó önállóan, mérlegelve, saját elhatározása szerint cselekedhet: teremtője éppúgy „játszhat" vele, mintha második karaktere lenne. A 3 ponttal létrehozott Pszeudó Intelligenciája természetesen nem 3, hanem annyi, mint teremtőjéé; a 2-vel és 1-gyel létrehozotté pedig elméletileg 1.

A Pszeudó létrehozására ugyanannyi Asztrál- és Intelligencia-pontot kell áldozni. Ezeket a teremtő ideiglenesen elveszíti, s csak akkor kapja vissza, ha a Pszeudó „életben" visszatér, s a két Tudat rész újra egybeolvad. Ekkor a Pszeudó természetesen megszűnik létezni, a teremtő visszakapja Képességpontjait, s a Pszeudó megmaradt ψ-pontjait is. Ha azonban a Pszeudó ψ-pontjai elfogynak, s ezért „meghal", a létrehozására áldozott Intelligencia- és Asztrál-pontokat a teremtő örökre elveszíti. Ez a Pszeudók használatának óriási kockázata.



Kitérés

ψ-iskola: Slan
ψp: 4/kör
ME: -
A meditáció ideje: 1szegmens
Időtartam: 1 kör

A diszciplína alkalmazásakor a Slan belső ritmus diktálta táncba kezd. Egyfajta intuitív révület ez, mely alatt előre látja a ráváró veszedelmeket, ezért nagy biztonsággal képes kitérni előlük. A Kitérés időtartama alatt a hajított fegyverek és célzott lövedékek elméletileg nem találhatják el, a gyakorlatban a véletlen néha mást eredményez: a 00-ás dobások eredményesek ellene is. A diszciplínát 2 ψ-pontért 1 körig képes alkalmazni, s ezi dő alatt nem támadhat, nem végezhet más ψ-tevékenységet. Egy adott körben minden Slan legtöbb annyi lövedék elől képes kitérni, amennyi a ψ-használati szintje.

Csettintés

ψ-iskola: Pyarroni, Alapfok
ψp: - (lásd a leírásban)
ME: -
A meditáció ideje: 1szegmens
Időtartam: egyszeri

A diszciplína alapvető Képessége minden ψ-használónak. Oly kevés mentális energia használódik el alkalmazásakor, hogy ψ-pontban nem mérhető, ezért a Csettintésre nem kell ψ-pontot áldozni. Egyszerre egyvalakivel szemben használható, mindössze annyi történik, hogy az illető tudomást szerez a diszciplína alkalmazójáról. A hatás hasonló ahhoz, mint amikor egy csendes teremben valaki csettint. A „csettintést" csak a kiszemelt „áldozat" hallja, nem tudja kitől származik, de tudja, milyen irányban keresse őt. Tapasztalatlan emberek első reakciója feltétlenül az, hogy az alkalmazó irányába, netán rápillantanak.

A Csettintés csak azzal szemben használható, akit az alkalmazó lát.

Összpontosítás

ψ-iskola: Pyarroni, Alapfok
ψp: 1/ψ-használati Szint
ME: -
A meditáció ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör

A diszciplína legtöbb 1 kör időtartamig egyetlen adott feladat megoldására elegendő misztikus belső erővel ruházza fel alkalmazóját. Az illető ezáltal képes lesz olyan próbatételek sikeres végrehajtására, melyekre egyébként álmában sem lenne alkalmas. 1 ψ-pont felhasználásával +1-gyel, százalékos próba esetén +5 %-kal növelheti az esélyeit. Egyszerre maximum annyi ψ-pontot képes felhasználni ilyen célra, amennyi a ψ-használati szintje.

Mivel az 1 teljes körig tartó Összpontosítás után az első tevékenység maga a próbatétel kell legyen, a diszciplína aligha használható közelharcban. Annál inkább lesből leadott, célzott lövésben (+5 CÉ/ψ-pont azaz ψ-használati Szint).

A diszciplína különlegessége, hogy egyes ψ–t nem ismerő íjászok is alkalmazzák, esetükben ψ-pont felhasználása nélkül, +5 CÉ/Tapasztalati Szint mértékben.

Abszolút látás

ψ-iskola: Pyarroni, Mesterfok
ψp: 8
ME: -
A meditáció ideje: 1szegmens
Időtartam: végleges

A diszciplína alkalmazója nem anyagi testének tökéletlen látószervén, a szemen keresztül lát, hanem sokkal kifinomultabb lelki szemét használja. Ezáltal egyszerre nem csak egy irányba nézhet, hanem teljes körben – jobbra, balra, előre, hátra, fel és le – lát egyidejűleg; mi több, mindent élesen, hisz nem szükséges szemét a kérdéses távolságra fókuszálnia.

Az Abszolút látás egyetlen hátránya a rövid látótávolság: csak 20 méter sugarú körön belül használható, azon túl minden teljes sötétbe borul. Az érintett területen azonban tökéletesek a látási viszonyok, függetlenül a fényviszonyoktól – azaz teljes sötétségben is minden látható. Az Abszolút látással sem pillanthatóak meg ellenben a láthatatlan tárgyak, a rejtőző emberek vagy takarásban lévő dolgok; ahogyan a mágikus sötétség is gátat szab használatának.

Hátulütője is akad: az érintett területen belül a Szimbólumok, a Mágikus tekintet – és az összes látáson alapuló mágikus befolyás – azonnal kifejti hatását az alkalmazásra.

Az Abszolút látás megértéséhez elvont gondolkodás szükséges, hiszen nehéz felfogni a fókuszálás nélküli teljes körívű látást a százhúsz fokos látótérhez szokott emberi elmének. Éppen ezért – az átállás miatt – igényel sok

mentális energiát (Pszi-pontot) a diszciplína alkalmazása.

Maga az Abszolút látás – a normál látáshoz hasonlóan – nem igényel Pszi-pontot, csak az átállás: a lelki szemre való átkapcsolás. Azaz, az Abszolút látás bármeddig használható, míg csak alkalmazója vissza nem kíván térni a szokványos módszerhez; ekkor újra a diszciplínához kénytelen fordulni, hogy normál látását visszanyerje.

Az Abszolút látás során a szem a semmibe réved, a szemhéjak gyakorta le is csukódnak, így a hirtelen felvillanó éles fény – legyen bár mágikus – sem tehet kárt az alkalmazó látásában.

Az Abszolút látás diszciplína magas mentális felkészültséget igényel, ezért – dacára annak, hogy az alkalmazó önmagára vonatkoztatva használja – alkalmazása Mesterfokú Pszi Képzettséget igényel. Mivel az Abszolút látásban a szem nem játszik szerepet, a diszciplínát vakok és bekötött szeműek is alkalmazhatják. Harcban megszünteti a hátulról vagy félhátulról támadók előnyeit, s így kizárólag a „Harc több ellenfél ellen“ módosítói érvényesülnek.

Szinesztézia

ψ-iskola: Pyarroni, Mesterfok
ψp: spec. (lásd a leírásban)
ME: -
A meditáció ideje: 2 szegmens
Időtartam: egyszeri

A diszciplína alkalmazója képes érzékközpontjában a látáshoz kapcsolni a más érzékszervein keresztül észlelt ingereket. Ily módon színes fénynyalábok formájában megpillanthatja a hangokat és a szagokat, s könnyűszerrel felismerheti forrásukat. Varázslók a Szinesztézia által a leplezetlen mágiát is megpillantják, mivel az derengő auraként világít a mágikus tárgy, személy, hely körül. Hatodik érzékkel együtt alkalmazva a diszciplína hasonló aurával leplezi le az alkalmazóját veszélyeztető tárgyat, ill. személyt.

Nem szükségszerű, hogy éppen a látás legyen a kedvezményezett érzékszerv, ez csak az emberi és hozzá hasonló fajok esetében természetes, mivel ők leginkább a látásukra hagyatkoznak. Elviekben más érzékszerv használata is elképzelhető, bár ezt – úgy tudni – egyetlen Pszi-mester sem oktatja és ismeri.

A Szinesztézia alkalmazásakor minden érzékszerv ingerei más színben és erősségüktől függően egyre világosabb árnyalatban (egyre nagyobb fényerővel) jelennek meg. Általánosan a következő színek használatosak:

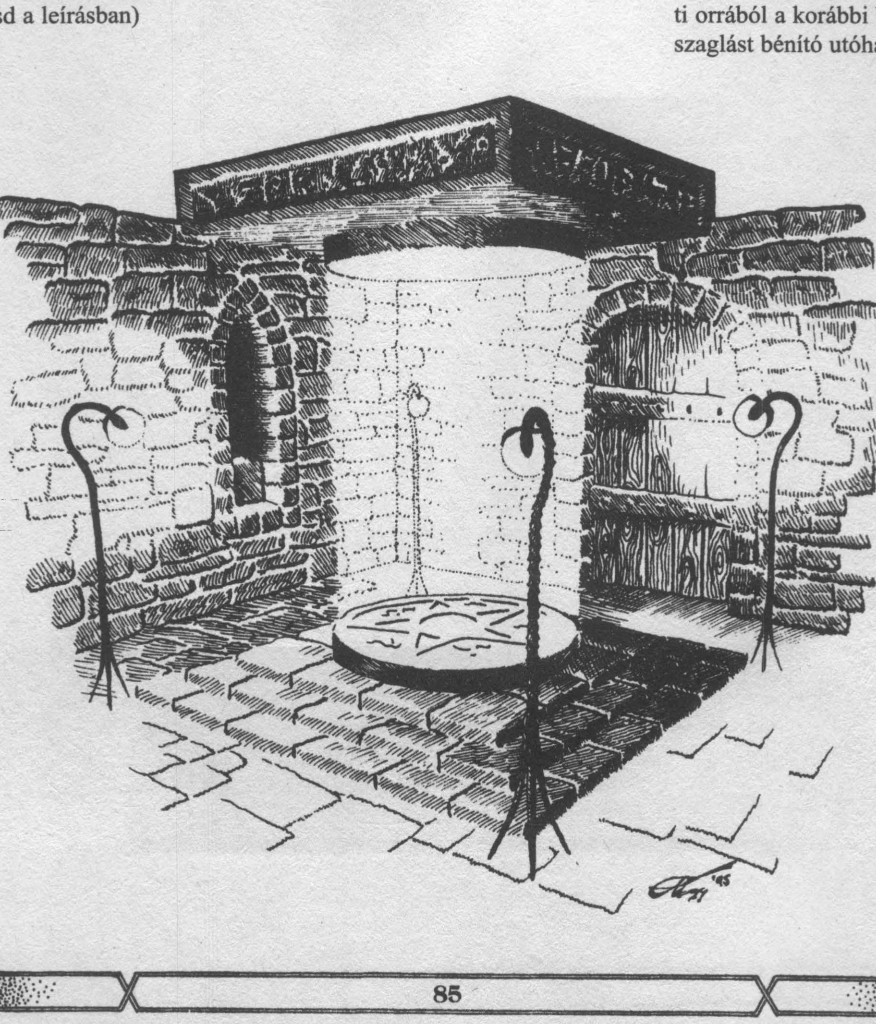
Érzékszerv	Szín	ψ-pont
Hallás	sárga	1
Szaglás	zöld	1
Mágia	kék	2
Hatodik érzék	vörös	3

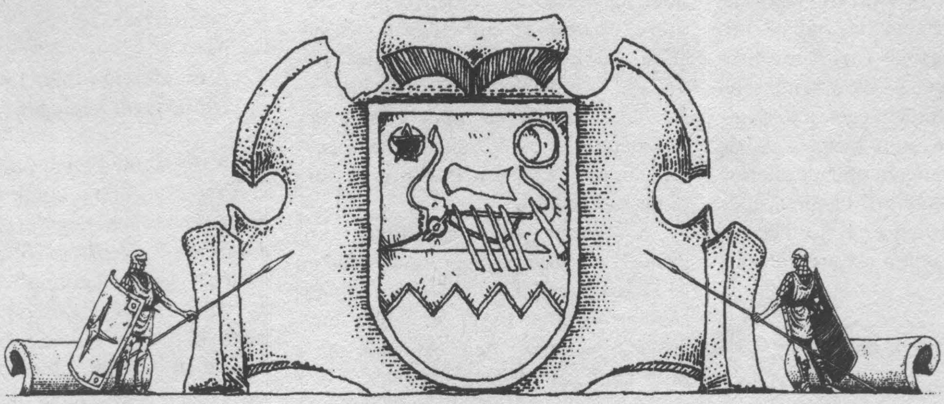
A ψ-pont rovat megmutatja, menynyi Pszi energiát emészt fel az adott érzékszerv látáshoz kapcsolása 1 körre. Több érzék együttes átkapcsolásakor az értékek összeadódnak, az időtartam növelésekor pedig körönként többszöröződnek.

Érzék-tisztítás

ψ-iskola: Pyarroni, Alapfok
ψp: 1/érzékszerv
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: végleges

A diszciplína alkalmazója 1 ψ-pontért megtisztíthatja egyik érzékszervét, melyet a korábbi nagy erejű ingerek eltompítottak. Verőfényről a barlang sötétjébe lépve azonnal „hozzászoktathatja“ szemét a megváltozott fényviszonyokhoz; a fülsértő ricsajt követő csendben is kifinomultan hallgatózhat; egyetlen röpke pillanat alatt száműzheti orrából a korábbi bűz vagy illatfelhő szaglást bénító utóhatását.





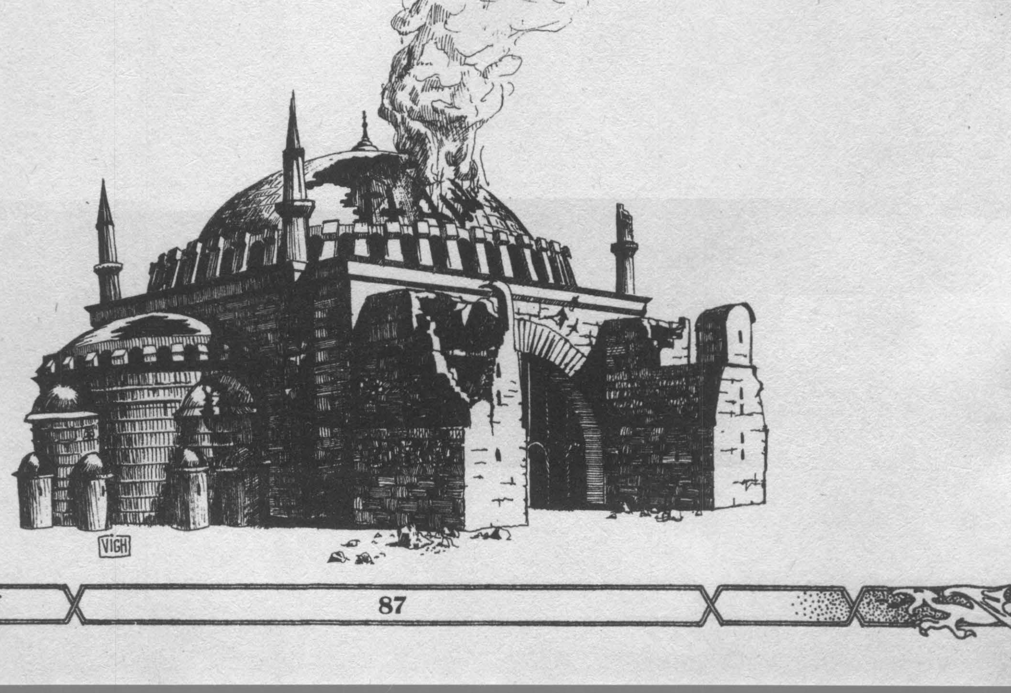
Mágiarendszer

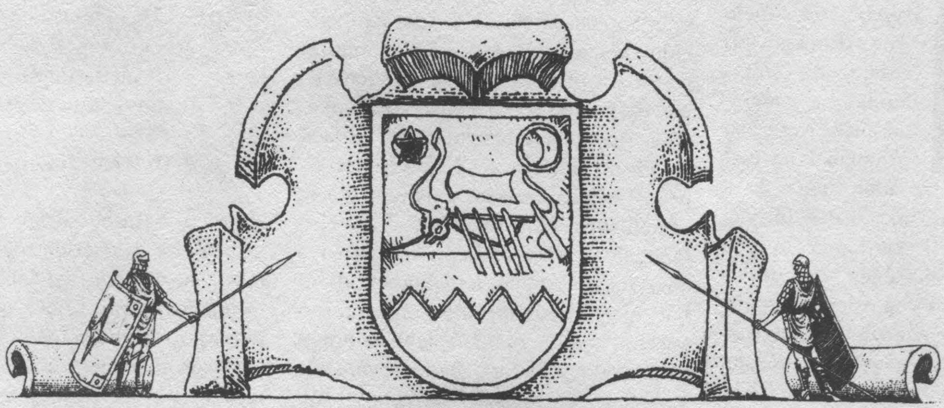
ÚJ VARÁZSLATOK

A hagyományos (nem Mozaikmágiával létrehozott) varázslatokat a mágiatudomány varázslat formulának nevezi! Az elnevezés arra utal, hogy ezek eljárások, utasítások arra, milyen varázsigéket kell kiejtenie, milyen taglejtéseket szükséges tennie a varázshasználónak, ha a leírt mágikus hatást kívánja megidézni. Az utasítások pontos követésével a varázslat mindenképpen létrejön - nem szükséges azt teljességében megérteni. Annyi mágikus alapismerettel minden varázshasználó rendelkezik, hogy a saját kasztjának tudásanyagához tartozó új varázslatokat már néhány perces tanulmányozás után is tökéletesen alkalmazza, annyival azonban soha nem bír, hogy más kasztok varázslatait is képes legyen sikeresen használni.
Új varázslat-formulát (értsd: varázslatot) csak magas Tapasztalati Szintű (12. TSz felett) karakterek alkothatnak, természetesen csak saját kasztjuk számára. Ha Játékos Karakter az illető, előtte konzultálnia kell a Kalandmesterével. Az új varázslatnak mindenképpen illeszkednie kell a kaszt tudásanyagába, továbbá igazodnia kell a játék egyensúlyához és a KM elképzeléseihez. Ráadásul hosszas kutatómunka és elmélkedés kell megelőzze az első tapogatózó kísérleteket - így aztán a karakter csak olyan témakörben alkothat új varázslatot, mely témakör a kaszton belül is a legközelebb áll hozzá (pld: Nekromancia). A nem Varázsló kasztúak, előzetesen bármennyit elmélkedtek is, mégiscsak tapasztalati úton dolgozzák ki új varázslataikat, azaz nem mellőzhetik a kísérleteket. Egy, a már kísérletezés stádiumába jutott varázslat végső formulájának megtalálásához általában K6 számú kísérlet szükséges. Ezek során az ismeretlen erők között kutatva előfordulhat, hogy balul üt ki a kísérlet. Ennek esélye alapesetben 25%. Ezt a körülmények csökkenthetik, vagy növelhetik, az alábbiak szerint.

+1-10	a Karakter nem készült fel kellőképpen
+5	10 alatti Intelligencia esetén annyi amennyi a karakter TSz-e
-5	16 feletti Intelligencia esetén

Hogy a baleset során mi történik, megsérül-e a kísérletező, vagy valaki másra hoz-e bajt, azt lehetetlen lenne itt meghatározni. Ehhez ismerni kell a kidolgozó személyét, a körülményeket, és elsősorban persze a varázslat természetét. Az események pontos alakulását tehát a KM fantáziájára bízzuk, egyetlen megkötéssel: a halálos kimenetel esélye mindössze 5%.
Természetesen a kidolgozónak bármikor jogában áll félbehagyni a kísérletezést, ha úgy ítéli, túl nagy a kockázat, hiszen pontosan tudja, hány kísérlet áll még előtte a sikerig, és milyen erők titkait próbálja kifürkészni.





Szerzetesi Mágia

Meditációs kéztartás

A Szerzetesek varázslataik jelentős részét csupán meditációs tudatállapotban képesek alkalmazni. Ez nem minden esetben jár együtt teljes cselekvésképtelenséggel, gyakorta csak elmélyült összpontosítást jelent. Az elmélyülést, s annak megőrzését segíti elő a meditációs kéztartás, mely mintegy beégett ösztönként nyomban elmélyülést eredményez a Szerzeteseknél. A hatás természetesen évek gyakorlatozásának eredménye: a kéztartás eleinte csak kíséri a meditációs elmélyülést, de idővel megszokássá válik, s képes kiváltani azt.

A Meditációs kéztartás rendenként különböző, általában a két kéz ujjainak bonyolult egymásba szövéséből áll, olykor egy mozdulatsor végeredménye. A kéztartás a Szerzeteseknél hasonló jelentőséggel bír, mint a Papok esetében a Szent Szimbólum; valamilyen elvont formában mindig az isten jelképe.

A Meditációs kéztartásra minden varázslat létrehozásához szükség van, hacsak az adott varázslat leírásban másként nem szerepel. Ugyanakkor a varázslat létrejötte után csak bizonyos esetekben szükséges megtartani, ha igen azt a varázslat leírása megemlíti. A Lélekút során létrehozott varázslatokhoz nem szükséges, hiszen a Szerzetes a testét (így kezét és ujjait is) hátrahagyja.

Szférák

A Szerzetesi mágiában a papi Szférák nem vagy csak másként jelennek meg. Nem Élet, Halál, Lélek és Természetként oszthatók fel, mivel a Szerzetesek minden varázslatot úgy hoznak létre, mintha az a Lélek szférába tartozna. Ebben a különböző vallások Szerzetesei nem különböznek egymástól annyira, mint a Papok. A játékrendszer egyszerűsítése végett egyelőre fogjuk fel úgy, hogy a különféle rendek és vallások Szerzetesei ugyanazokat a (valójában csak hatásukban és eredményükben azonos) varázslatokat használják. Természetesen egyes szerzetekben bizonyos varázslatokat egyáltalán nem vagy csak különleges esetekben alkalmaznak, de ismernek több olyat, melyek az alábbiakban nem kerülnek felsorolásra. (Ezekről a további M.A.G.U.S. kiadványokban, a Szerzetesrendek részletes kifejtésében tájékozódhat az olvasó.)

Lélekút

A Szerzetesek még a Harcművészeknél is mélyebben merülnek önmaguk, lelkük és testük kapcsolatának tanulmányozásába. A kolostori élet során képessé válnak elválasztani egymástól lényük összetevőit: lelküket a testüktől, vagy akár lelkük rétegeit egymástól. A Lélekút szférába ezen és ehhez kapcsolódó varázslataik tartoznak.

A Lélekút litániái a Szerzetesek legkülönlegesebb tudományát képezik. Más kasztok ezeket aligha sajátíthatják el, mivel mélyen a Szerzetesi élet- és gondolkodásmódban gyökereznek.

Lélekút

Mana-pont: 10 + 2/óra
Erősség: 25
A varázslás ideje: 15 perc
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Fertályórás meditáció után, a litánia utolsó igéjének kimondásával a Szerzetes lelke kilép testéből. Anyagi Testét hátrahagyva a Mentál és az Asztrál Síkon létezik, nem kötődik az anyaghoz: nem függ tőle, de nem is képes uralkodni felette. Ez annyit tesz, hogy nem képes megérinteni, megfogni az anyagból való dolgokat, mi több, nem is látja az Anyagi világot és annak teremtményeit, csak azok lelkét, valamint az Asztrál és Mentál Sík egyéb teremtményeit. Látása megfelel a Kyr-Pszi Asztrál és Mentál Szem, továbbá Auraérzékelés diszciplínája összességének – a Szerzetes, aki gyakorlott az ilyesmiben, ennek alapján is képes azonosítani bárkit, akit akár a legkevésbé is ismer. Az említett diszciplínák erőssége (E) minden esetben azonos a Szerzetes Tapasztalati Szintjével és tovább csak akkor erősíthető, ha erre a Szerzetes Pszi-pontokat áldoz. A különleges látás alkalmas továbbá az Asztrál és Mentál Síkon ható varázslatok felfedezésére is: megpillantható és nyomon követhető segítségével a Mentál-fonál; de a varázslás pillanatában minden asztrális és mentális varázslat is megmutatkozik, a mágiahasználót és kiszemelt áldozatát összekötő, majd kihunyó fényes csíkként. A passzív asztrális és mágikus védelmek – mint például a Védő Varázskörök vagy az Asztrálfátyol – szintén megláthatóak a Lélekút során, de egészen addig átláthatatlan tömbnek mutatkoznak, míg a Szerzetes Tapasztalati Szintje (avagy látásának erőssége) meg nem haladja erősítésüket.

Ugyanakkor – az említett diszciplínákhoz hasonlóan – a Lélekutat járó Szerzetes csak azon dolgokat pillanthatja meg, melyeket hétköznapi látásával is látna, azaz, amit nem takarnak el előle más dolgok, mint például a falak, fák, tárgyak. Ezen utóbbi dolgokat (dolgokat, tereptárgyakat) természetesen nem láthatja, de átlátszatlan, üres feketeségként korlátozzák látóterét – ez az Anyagi Sík egyetlen kihatása a Mentál és Asztrál Síkra.

A Lélekút során a Szerzetes levetkőzi az Anyagi Test koloncát, így sokkal gyorsabb haladásra képes. Mivel a három Belső Sík (Anyag, Asztrál, Mentál) áthatja egymást, a távolságok mindhárom Síkon azonosak. A Lélekutat járó Szerzetes sokkal gyorsabban lebben tova a két Szellemi Síkon, mint a vágtató ló az Anyagin: röptének sebessége megközelítőleg 100 km/órának felel meg. Ezzel a sebességgel bármilyen irányba haladhat és áthatolhat bármilyen anyagon: hegyen, falon, tengeren, csak a mágiával átitatott dolgokon és az asztrális, mentális, továbbá Lelkektől védő mágiákon nem. Habár az utazás során mit sem lát a tájból, mindig pontosan tudja hol jár, s merre kell tovább haladnia.

A Lélekút során a Szerzetes nem képes beszélni, hiszen torka, szája sincs, mellyel a hangokat képezze, kizárólag telepátiával érintkezhet más teremtményekkel. Persze a telepátiára vonatkozó szabályok szerint: csak azzal léphet kapcsolatba, akit megpillant, vagy akit jól ismer. Pszit, mágiát (ha a varázsláshoz elegendő összpontosítani) is csak azzal szemben használhat, akit jól lát – ami megközelítőleg 100 méternek felel meg.

A Lélekutat járó Szerzetes teste az ájult emberére emlékeztet: él, ámde semmiféle cselekvésre nem képes, a körötte zajló dolgokról mit sem tud. Ugyanakkor nem rogy össze, megmarad abban a helyzetben, melyben a lélek elhagyta: meditációs ülésben, állva vagy akár a léptető lovon is, ujjai Meditációs kéztartásba fonva. Bármit tehetnek vele, amit egy alélt emberrel, azaz elmozdítható, óvatosan szállítható, ujjai is szétválaszthatók, a Szerzetes visszatalál hozzá. A Személyes Aura a Lélekút alatt is tovább védi a testet, ami persze csak a mágikus ártalmak egy részének szab gátat. Míg a lélek távol jár, a testet bármiféle károsodás érheti, akár el is pusztulhat vagy életképtelenné válhat, erről a Szerzetes csak visszatértekor szerez tudomást, oly módon, hogy visszaköltözve halálát leli. Fordítva is történhet: a távoljáró lélek veszik oda, bebörtönöztetik, vagy a halál által a Külső Síkokra taszíttatik, miáltal a test soha többé nem elevenedik meg. A Lélekutat járó Szerzetes semmilyen módon nem hozható vissza a valóságba, lelkének meg kell tennie a visszavezető utat és vissza kell költöznie a testbe. Ha elfogynak a Manapontjai, mielőtt ez megtörténne, ott reked, ahol éppen jár: mozdulni sem képes, megvakul és telepatikusan is megsüketül. Ezek után a külső segítőnek valóságos művészet rátalálni és testébe visszaköltöztetni.

A visszatérés, az Anyagi Test újbóli, tökéletes átlényegítése újabb fertályórás meditációt igényel, melynek végeztéig a Szerzetes ugyan benne lakik testében, de sem mozdulni, sem mágiát használni nem képes. A varázslat időtartama tisztán a távol tölthető időt jelenti, azaz sem a varázslási idő, sem a ez a lecsengési időszak nem tartozik bele.

Természetesen a Lélekutat járó Szerzetes a legkülönb kém, akiről egy hadvezér álmokat szőhet. A lehetőséget Ynev több táján felfedezték már – habár a Szerzeteseket szinte lehetetlen efféle gyakorlatias cselekvésre rávenni, hacsak valamiért nem találják maguk is érdekesnek, érdemlegesnek a kikémlelendő helyet, ellenséget. Ugyanakkor Ynev mágiát ismerő világ, azaz a titkos helyeket, hatalmi erősségeket nem csak katonákkal, de varázstudókkal, mágiával is őrzik. A falak gyakorta az anyagon túli világban is állnak, gátat szabva a kémkedés misztikus és mágikus módszereinek, és az egyszerű mechanikus csapdákat is sok helyen kiegészítik Lélekcsapdákkal.

Jelenés

Mana-pont: 3
Erősség: 25
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: korlátlan
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: Asztrál és Mentál

Jelenésként mások álmaiba férkőzni a Szerzetes csak a Lélekút során képes, azokkal szemben, kiket álmukban közelít meg (látja őket az Asztrál vagy Mentál Síkon). Álmukban teljes valójában megjelenhet előttük, s beszélgethet velük; a beszélgetés végeztével az alvó minden esetben felriad, és pontosan emlékszik a társalgás legutolsó szavára is. Az álom irányítását a Szerzetes nem képes átvenni – a felkeresett fél akkor lép ki, riad fel az álomból, mikor csak kedve tartja – és ártani sem tud az áldozatnak, csak társalogni vele. Részletesen előadhatja saját mondandóját, s meghallgathatja, kikérdezheti a másikat, amennyiben az hajlandó válaszolni a kérdéseire. A Jelenés során a Szerzetes semmiféle erőszakos vagy ártalmas cselekedetre nem képes az álmodóval szemben, hacsak nem folyamodik egyéb mágiához. Az álombeli társalgás bármilyen hosszú lehet, nem emészt fel további Pszi- vagy Manapontokat.

Amennyiben az „áldozat" mindkét Mágiaellenállása (mivel alszik, csak a statikus pajzs számít) sikeres, a Szerzetes egyáltalán nem képes az álmaiba férkőzni, s az illető feltehetőleg felriad. Ha csak a mentális Mágiaellenállás sikerült, a Szerzetes kizárólag érzelmeket és érzéseket továbbíthat, míg ha az asztrális volt eredményes, nem kísérheti a jelenést benyomásokkal, érzésekkel, csak tiszta és érzelemmentes gondolatokat adhat át az áldozatnak. Vagyis kénytelen mellőzni az efféle kísérő jelenségeket: „az álmodó érzi, a jelenés jó szándékú; a ragyogó fényaurával övezett férfi megnyerő, látványa nyugtatólag hat".

A varázslat erőssége minden további 3 Mana-pontért 1 E-vel növelhető.

Eggyé válás

Mana-pont: 2
Erősség: 1
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: korlátlan
Hatótáv: lelki „érintés"
Mágiaellenállás: –

A Lélekutat járó Szerzetes csak akkor kerülhet kapcsolatba az anyaggal, ha mások testébe költözik. Ilyenkor lát annak szemével, hall a fülével, mi több, cselekedni is képes. A testet nem ő mozgatja, hanem az eredeti tulajdonos, a Szerzetes nem a testnek, hanem az azt uraló akaratnak ad utasításokat. Ezért lehetséges, hogy az új testben olyan dolgokra is képes, melyekre eredeti testében nem: madárba költözve repülhet, hal alakban úszhat, egy Harcos lelkével eggyé válva önmagánál sokkal különb harcos lehet. Üres, lélektől elhagyott testben a Szerzetes teljesen tehetetlen, hiszen hiányzik a vezérlő akarat.

Eggyé válni a Szerzetes csak azokkal képes, akik ebbe beleegyeznek, illetve, akik ellenkeznek ugyan, de elvétik asztrális és mentális Mágiaellenállásukat a varázslat ellen. Az emberek általában viszolyognak attól, hogy bármilyen más lelket magukba engedjenek – mivel az tisztában lesz legféltettebb titkaikkal és érzelmeikkel –, erre csak indokolt esetben hajlandók. Mivel az erőszakos Eggyéválás FEKETE MÁGIÁNAK számít, a jó beállítottságú Szerzetesrendek szigorúan megtiltják tagjaiknak. Kivételes esetek persze előfordulnak, de ilyenkor is áthághatatlan szabály, hogy a testet teljes épségben kell visszaszolgáltatni *eredeti tulajdonosának*. Az erőszakos Eggyé válás a magas Mana-pont igény miatt ekkor is ritka esemény.

Mindezek ismeretében érthető, hogy a Szerzetesek leginkább állatok testébe költöznek a Lélekút során, hiszen azok érzékszerveivel is képesek tapasztalni, s egyszerűbb feladatokat állattestben is végrehajthatnak. Azon emberek (és egyéb értelemmel bíró lények) testében, kik önszántukból eresztették be, a Szerzetes köteles vendégként viselkedni, azaz semmit nem csinálhat önállóan, mindenre kérnie kell vendéglátóját. Ha nézeteltérés támadna, az bármikor kilökheti a közös testből a vendég lelket, aki eztán már csak erőszakkal térhet vissza. Persze kérheti a test irányításának teljes átadását is, de ezt igazán kevesen teszik meg neki. Ha mégis bekövetkezne, vagy ha erőszakkal vette át a hatalmat, a Szerzetes azt tesz a testben, amit csak kíván, ebbe az eredeti tulajdonosnak többé beleszólása sincs.

Ha az Eggyé válás ideje alatt a vendéglátó test megsebesül, a Szerzetes éppúgy érzi a fájdalmat, s veszti saját Fp-it, mint a házigazda – természetesen soha nem veszít Életerő-pontokat. Ha a test életét veszti, a Szerzetes nyomban kilökődik belőle és Asztrál-próbát köteles dobni, melynek kudarca esetén ő is meghal.

A beköltözés persze minden esetben csak időre szól, hiszen a Lélekút ez idő alatt is folytatódik, s Mana-pontokat emészt fel.

A varázslat minden további 5 Mana-pontért 1 E-vel erősíthető.

Asztrálút

Mana-pont: 8 + 1/óra
Erősség: 25
A varázslás ideje: 15 perc
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Az Asztrálút a mágiafilozófusok szerint a Lélekút egy kevéssé látványos változata, mely során az alkalmazó nem Anyagi, hanem a Mentáltestét hagyja hátra. Ennek következményeként testében marad ugyan, de minden gondolati tudatosságát elveszíti, olyanná válik, akár egy állat. Gondolkodni, értelmes lényként cselekedni nem képes (legfeljebb mint egy okos eb), de érzelmei nem szenvednek csorbát: hűséges lesz ahhoz, akihez és amihez hűséges volt eddig, ugyan azokat szereti és gyűlöli mint eddig, éppolyan bátor vagy gyáva marad.

Ugyanakkor lehetősége nyílik, hogy egyetlen előre és pontosan meghatározott gondolatot magával vigyen, ösztönként az asztrálvilágába égetve. Ilyen ösztön lehet a feladat, küldetés végrehajtása.

Az Asztrálútra ritkán lépnek a Szerzetesek, legtöbbször olyankor, ha Mentáltestük megsérült, vagy valamiféle idegen, mentális befolyástól tartanak. Ettől kezdve semmilyen mentális varázslat nem hat rájuk, még azok sem, melyek az állatokra hatásosak lennének. Ha bármilyen külső, mentális befolyás alatt áll, azt az Asztrálútra induló Szerzetes Mentáltestével egyetemben levetkőzi, akárcsak az esetleges Mentál-fonalakat. Természetesen az Asztrálút végeztével minden mágikus hatás tovább működik, hacsak közben le nem járt az időtartama.

Az Asztrálút során mindvégig megmarad a Mentáltesthez való visszatérés kényszere, hasonlóan az egyre kínzóbb éhséghez. Ez a biztosítéka, hogy az állati létformává alacsonyult Szerzetes idővel visszaalakulhasson értelmes lénnyé, hiszen egyébként a varázslatról és értelmes gondolkodás létezéséről nem is tud. Ha a Szerzetes – valamely akadályoztatás miatt – nem tér vissza időben az Asztrálútról és elfogynak a Mana-pontjai, elveszíti az említett kényszert, és saját erejéből soha többé nem talál vissza Mentáltestéhez, miáltal emberállatként él tovább.

Az Asztrálút során természetesen nem szükséges megőrizni a Meditációs kéztartást, erre csak a Testek különválásáig (az a varázslat létrejöttéig) van szükség.

Mentálút

Mana-pont: 6+1/óra
Erősség: 25
A varázslás ideje: 15 perc
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

A Mentálút során a Szerzetes az Asztráltestét hagyja hátra, miáltal teljesen érzelemmentes, kizárólag az intellektus és a logika vezérelte lénnyé válik. Semmilyen érzelem által nem engedi magát befolyásoltatni, ami sokkal kegyetlenebb és önzőbb teremtménnyé teszi, mint bárki gondolná. Megszabadul az erkölcsöktől, a szeretettől és a gyűlölettől, de a hűségtől, a gyávaságtól és a bátorságtól is. Mindezek a továbbiakban semmit nem jelentenek számára.

A Mentálút során nem lesz okosabb, intelligensebb mint addig volt, ellenben hideg fejjel gondolkodó, gyakorta öncélú teremtménnyé válik. Hasonlóan gondolkodik, mint akit a varázslói mágia Semlegesség mozaikjával közömbössé tettek (lásd ott).

A Mentálutat járó Szerzetesre semmilyen asztrális varázslat nem hat, ha eddig rendelkezett ilyen mágikus kötődéssel, azt az Asztráltestével együtt maga mögött hagyja. Persze a Mentálútról visszatérve a hatások újra, változatlan módon érvényesülni fognak, hacsak időközben le nem járt az időtartamuk.

.A Mentálútra induló Szerzetes egyetlen előre meghatározott érzelmet cáfolhatatlan tényként helyezhet el Mentálvilágában és magával viheti az útra. Az érzelmet a varázslói Asztrálmágia szabályaihoz hasonlóan köteles meghatározni: meg kell mondja az érzelem fajtáját, irányát és célját. Ilyen átültetett érzelem lehet a rendje iránti hűség, valamelyik társ szeretete, vagy az emberi élet tiszteletben tartása. A legtöbb Szerzetesnek, habár kedvére való lenne a mentális letisztultság, komoly gondot jelent az egyetlen átültetett érzelem helyes megválasztása, hiszen hibás vagy hiányos választás esetén könnyen olyan dolgokat cselekedhet a Mentálút során, melyeket később keservesen megbán. A Mentálút után sok Szerzetes hasonlott már meg önmagával és vetette le a szerzetesi csuhát.

Mentálútra a Szerzetesek csak a legvégső esetben indulnak, ha külső asztrális hatásoktól tartanak, vagy ha efféle kötődéstől kívánnak időlegesen megszabadulni. Az erkölcsök és érzelmek fékező hatásától megszabadulni még nagyobb veszedelemnek tűnik számukra, mint a lélek tudatosságát és értelmét levetkőzni. Kétségtelen, hogy a varázslatot legszívesebben Ranagol Szerzetesei alkalmazzák, hiszen az Asztrálvilág elhagyása az istenükkel való azonosulást jelenti. Ugyanakkor ők is beismerik, hogy az Asztráltest része az emberi lénynek, s az emberi lélek nem elég tökéletes ahhoz, hogy tiszta mentális lénnyé váljék. Gyakorta lépnek a Mentálútra, de az Asztráltest végleges levetkőzése szemükben megvetendő nagyravágyás, olyan emberek sajátja, kik ostobaságukban nem átallják Ranagolhoz mérni magukat.

A Mentálút során a Szerzetesben mindvégig cáfolhatatlan tényként marad meg a tudat, hogy idővel vissza kell térnie Asztráltestéért. Ez a biztosítéka annak, hogy a tiszta értelem ne vetkőzze le örökre a számára felesleges koloncnak tűnő érzelmeket. Ha azonban a Szerzetes Mana-pontjai elfogynak, mielőtt visszatérne a Mentálútról, ez a tény elveszíti cáfolhatatlanságát, s a lo-

gikus elme rögvest kikezdi. Ezek után már nem valószínű, hogy Szerzetes visszatérne Asztráltestéhez, inkább mindörökre megmarad a számára sokkal magasabbrendű létformának látszó tiszta mentális lénynek – hacsak nem kap külső segítséget.

A Mentálút során természetesen nem szükséges megőrizni a Meditációs kéztartást, erre csak a Testek különválásáig (az a varázslat létrejöttéig) van szükség.

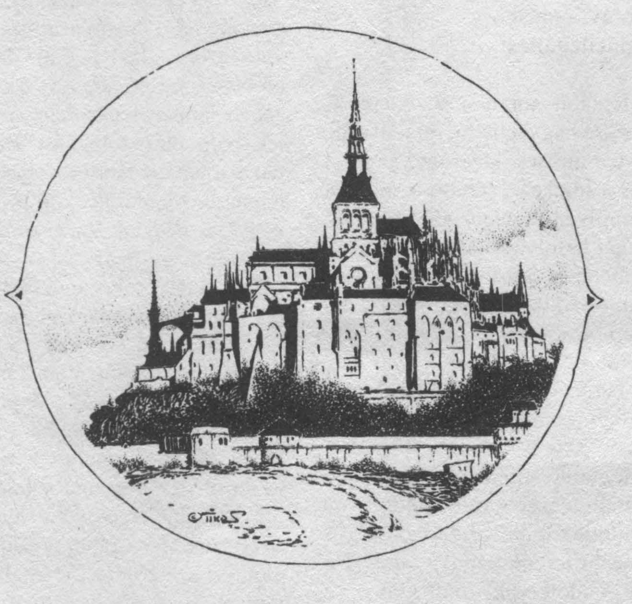
Álomút

Mana-pont: 35
Erősség: –
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 15 perc
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

Az Álomút során a Szerzetes előre megélhet olyan eseményeket, melyek később várnak rá. Ily módon jobban felkészülhet az előtte álló napokra, s idő előtt felismerheti az összefüggéseket. Varázslata nem ér fel a jóslattal, hiszen az Álomút során a Szerzetes nem ismer meg új tényeket, csak a már amúgy is rendelkezésére álló információkat rendezi egységes egésszé.

Mindez elsősorban annak a különleges tudatállapotnak köszönhető, melybe a varázslat során kerül. Miként légballon a ballasztot, levedli a hétköznapokkal foglalkozó, földhözragadt gondolatokat és ösztönöket, s eléri az analitikus és intuitív gondolkodás magasabb régióit.



Időtlen álom

Szféra: Lélekút
Mana-pont: 38
Erősség: 12
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: spec.
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

Az Időtlen Álom papvarázslatot a Szerzetes kizárólag önmagára, vagy arra képes végrehajtani, akivel Eggyé vált. Az Időtlen álomban eltöltött időt nem képes befolyásolni, erről az alábbi táblázat szerint a véletlen (a kockadobás) dönt:

K100	Időtlen álomban töltött idő
01-09	1 nap
10-16	2 hét
17-20	5 év
21-25	6 perc
26-30	4 óra
31-50	3 nap
51-57	10 óra
58-75	3 kör
76-80	1 szegmens
81-85	33 év
86-88	7 nap
89-92	17 év
93	333 év
94-96	21 nap
97-98	9 óra
99	100 év
00	44 nap

Transz

A Transz-litániák során a Szerzetes kapcsolatot keres – bizonyos esetekben talál is – istenével, az isteni síkkal. Ennek következtében megváltozott tudatállapotba kerül, mely nem feltétlenül azonos a teljes Transszal, sokkal inkább egyfajta megtisztultságot jelent. Ezen varázslatok időtartama alatt még távolabb áll tőle a gyakorlatias, hétköznapias gondolkodás, az efféle gondok nem izgatják, ilyen dolgokról szinte lehetetlen vele szót váltani. Fennkölten elmélkedik, magas célok érdekében cselekszik. Ha ekkor bármi istenének nem tetszőt tesz, a varázslat nyomban félbeszakad.

Aszkézis

Mana-pont: 7
Erősség: –
A varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: 1 nap
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A varázslat bűnbocsánatot hoz a Szerzetesnek, ha megszegte istene törvényeit. Mivel a Szerzetesek nagyobb mérsékletességben élik mindennapjaikat, mint a Papok, számukra az Aszkézis hétköznapi tevékenység. A hosszú időtartam alatt természetesen nem szükséges mindvégig Meditációs kéztartásba fűzni az ujjakat.

Fanatizmus

Mana-pont: 10
Erősség: 75
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör/Szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Lásd a Fanatizálás papi varázslatnál!

A varázslattal a Szerzetes száműz magából minden félelmet, elvakultan, megsokszorozott erővel veti magát a harcba. Harcértékei 10-zel emelkednek, a félelemre alapuló vagy a hitét kikezdő varázslatok nem hatnak rá. Istenbe vetett hite mindenek előtt valóvá válik.

A litánia varázslási ideje alatt kötelező, de az időtartam alatt már nem szükséges a Meditációs kéztartás.

Belső harmónia

Mana-pont: 5 Mp/óra
Erősség: 25
A varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

A különleges meditációval a Szerzetes megteremti magában a tökéletes csendet és harmóniát, mely által lelkileg megerősödik. Ez idő alatt meditációba merül, Meditációs kéztartásba fonja ujjait; Pszi-pontjai a hagyományos meditációnál kétszer gyorsabban (percenként 1 Pszi-pont), Fp-i az ágyban pihenésnek, gyógyulásnak megfelelően (1/2 óra alatt 1 Fp) térnek vissza. A meditációból bármikor kizökkenthető, de csak 1 teljes kör múlva cselekvőképes.

A Belső harmónia az Aura kisugárzása varázslattal kiterjeszthető másokra is, feltéve, ha azok mindent elkövetnek a sikeres meditáció érdekében – ha nem tanultak meditálni, a varázslat hatására ezúttal sikerülni fog.

A fentieken kívül a varázslat végrehajtásakor a Szerzetes megérzi, ha bármilyen átok, rontás ül rajta, ha Asztrál vagy Mentál mágia ferdíti el valós érzelmeit és gondolatait. Ez esetben ugyanis a Belső harmónia nem teremtődik meg. Természetesen a mágikus hatás mibenlétét nem ismerheti ki a Szerzetes, csak annyit képes megállapítani, hogy rontás, átok, Asztrál- vagy Mentálmétely fertőzi-e. Ezt is csak akkor tudja meg, ha a Belső harmónia erősítése meghaladja az ártó hatását. A Belső harmónia ezen különleges érzékelését a Szerzetes nem képes másokra kiterjeszteni.

A varázslat időtartama minden további 5 Mana-pontért 1 órával kitolható, az erősség pedig minden további Manapont után 1 E-vel nő.

Transz

Mana-pont: 15
Erősség: –
A varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: –
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A Transz-meditáció során a Szerzetes kapcsolatba kerülhet istenével, s feltehet neki egyetlen eldöntendő kérdést. A válasz nem feltétlenül lesz igaz!

Isteni látás

Mana-pont: 80
Erősség: 15
A varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: 15 perc
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A varázslat segítségével a Szerzetes átpillanthat saját (kizárólag saját!) istene Külső Síkjára. A papvarázslattól eltérően nincs szüksége tükörre, elegendő, ha megőrzi a Meditációs kéztartást. A kép az elméjében jelenik meg, mintha átkerült volna a *túloldalra*. Természetesen az általa látott képek sem feltétlenül összefüggőek és nem képes meghatározni, hogy a sík mely táját, részét lássa – ez véletlenszerű vagy istenének akaratát tükrözi.

Segélykérés

A Szerzetes a Transz-litániáknál határozottabb, nyilvánvalóbb formában is kérheti istene segítségét. Természetesen az isteni hatalom megnyilvánulásának ez esetben is ő maga a fókuszpontja és eszköze. A Segélykérés varázslataiban egyértelműen megnyilatkoznak a felsőbb hatalmak, áthatják a Szerzetes testét és lelkét. Elmélyült vallásosságának köszönhetően a Szerzetes kizárólag istenének tetsző – s nem afféle önös célok érdekében elkövetett – tettekhez folyamodik isteni segítségért. Saját életének megóvása csak akkor tartozik ide, ha valamely szent küldetés vagy cél érdekében tovább *kell* élnie.

Áldás

Mana-pont: 3
Erősség: 5
A varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 kör/Szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A Szerzetes istene áldását kéri önmagára, mely által eltökéltebb, bátrabb lesz; belső erő tölti el, mely istene adománya. Harcértékeihez, valamint asztrális és mentális Mágiaellenállásához +5 járul, s az átkok ellen +50-nel dob Mágiallenállást. A Szerzetesi áldás mindenben hasonlít a Papok varázslatára, ám a Szerzetes kizárólag önmagára képes kérni istene jóindulatát, sem másokat, sem tárgyakat nem tud megáldani.

A Meditációs kéztartást természetesen csak a varázslási idő alatt kell megőrizni.

Hősi lélek

Mana-pont: 45
Erősség: 10
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/Szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

Az Áldáshoz hasonlóan megerősíti a Szerzetest hitében és elhatározásában. TÉ-je 30-cal, VÉ-je 10-zel, KÉ-je 15-tel nő, Akaratereje és Egészsége k6-tal emelkedik.

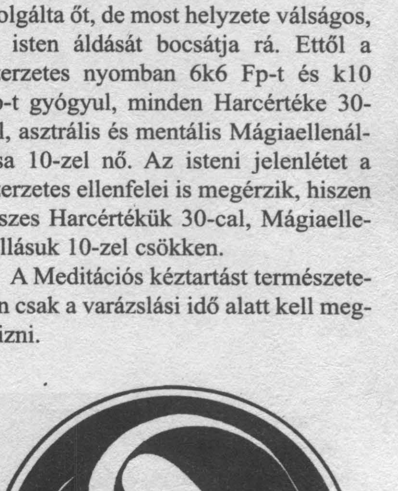
Isteni áldás

Mana-pont: 90
Erősség: 25
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 6 kör/Szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A varázslattal a Szerzetes felhívhatja magára istene figyelmét. Ha híven szolgálta őt, de most helyzete válságos, az isten áldását bocsátja rá. Ettől a Szerzetes nyomban 6k6 Fp-t és k10 Ép-t gyógyul, minden Harcértéke 30-cal, asztrális és mentális Mágiaellenállása 10-zel nő. Az isteni jelenlétet a Szerzetes ellenfelei is megérzik, hiszen összes Harcértékük 30-cal, Mágiaellenállásuk 10-zel csökken.

A Meditációs kéztartást természetesen csak a varázslási idő alatt kell megőrizni.



Gyógyítás

Mana-pont: spec.
Erősség: 5
A varázslás ideje: spec.
Időtartam: végleges
Hatótáv: 1 személy
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

1 Fp	1 Mp	1 szegmens
1 Ép	2 Mp	5 szegmens

Betegségek

Enyhe lefolyású	2 Mp	1 kör
Kevéssé súlyos	6 Mp	2 kör
Súlyos	10 Mp	4 kör
Nagyon súlyos	15 Mp	6 kör
Kritikus	25 Mp	8 kör
Válságos	35 Mp	12 kör
Halállal fenyegető	45 Mp	18 kör
Halálos	60 Mp	24 kör
Biztosan halálos	70 Mp	32 kör

Egyéb károsodások

Bármely mérgezés	35 Mp	14 kör
Valamely végtag bénultsága (végtagonként)	60 Mp	24 kör
Süketség	40 Mp	15 kör
Némaság	45 Mp	17 kör
Vakság	50 Mp	20 kör

A varázslat hasonló a papi gyógyításhoz, ám a Szerzetes kizárólag önmagán képes gyógyítani. Áldásra épp ezért nincs szükség, de a Meditációs kéztartást a varázslás teljes ideje alatt meg kell őrizni. Más Anyagi Testek gyógyítására csak akkor nyílik lehetőség, ha abba a Szerzetes lelke Eggyé válás varázslattal beköltözött. Ekkor az áldás is szükséges, de állatok, mozgásképtelen betegek esetén a Meditációs kéztartás mellőzhető.

A varázslat Mana-pont és idő szükségletéről az alábbi táblázat tudósít:

Óvó fegyver

Mana-pont: 10
Erősség: 10
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/Szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A Szerzetes kezében kékesen derengő fegyver jelenik meg a semmiből, mely minden esetben rendje hagyományos fegyverével azonos és kizárólag védekezésre (Védekező harc) alkalmas. Értékei megegyeznek egy hétköznapi fegyverével és nyomban szertefoszlik, ha támadásra használják. Isteni eredetének köszönhetően nem pusztán az Anyagi Síkon óvja a Szerzetest, annak Mágiaellenállását +10-zel, Méregellenállását +5-tel növeli.

A feláldozott Mana-pontok kétszerezésével vagy háromszorozásával az időtartam is megduplázható és megtriplázható.

A Meditációs kéztartást természetesen csak a varázslási idő alatt kell megőrizni.

Védelem

A Védelem litániái nem sorolhatók a Segélykéréshez, mivel ezek során a Szerzetes kizárólag saját, belső erőit használja. Általában a visszahúzódó életmód, a szellemi és lelki elmélyültség teszi képessé a Szerzeteseket, hogy efféle nagy erejű védő és leplező varázslatokkal ruházzák fel magukat.

Láthatatlanság evilági lények előtt

Mana-pont: 10
Erősség: 5
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 2 kör/Szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A Szerzetes láthatatlanná válik az evilági teremtmények előtt, amennyiben varázslatának E-je meghaladja az erre alkalmas észlelő varázslatok (és diszciplínák) erősségét.

A Láthatatlanság minden további 2 Mana-pontért 1 E-vel erősíthető és a rááldozott Mana-pontok duplázásával időtartama is megkétszerezhető.

Láthatatlanság túlvilági lények előtt

Mana-pont: 20
Erősség: 5
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 2 kör/Szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A Láthatatlanság minden további 2 Mana-pontért 1 E-vel erősíthető és a rááldozott Mana-pontok duplázásával időtartama is megkétszerezhető.

Asztrálfátyol

Mana-pont: 25
Erősség: 5
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 5 kör/Szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A varázslattal a Szerzetes hatékony Asztrál védelemmel övezheti magát. Az Asztrálfátyol elrejti az Asztráltestet, megnehezíti támadását és megfigyelését; a Szerzetes Asztrál Mágiaellenállását 12 E-vel növeli a támadó és 24 E-vel az észlelő jellegű Asztrál varázslatok és diszciplínák ellen.

Mentálfátyol

Mana-pont: 28
Erősség: 5
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 5 kör/Szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

A varázslat az Asztrálfátyolhoz hasonlóan mentális védelemmel övezi a Szerzetest. Elrejti a Mentáltestet, a mentális Mágiaellenállást 12 E-vel növeli a támadó, és 24 E-vel az olvasó, észlelő jellegű Mentál varázslatok és diszciplínák ellen.

Aura

A Szerzetesek – önmaguk elmélyült tanulmányozásának következtében – sokkal alaposabban ismerik a lélek által a környezetére gyakorolt hatásokat, mint a Papok vagy a varázslók. Több és összetettebb módon képesek kiterjeszteni lelkük lenyomatát, az Aurájukat a más lelki meditációkkal foglalkozó kasztok tagjainál. Mivel a teljesen vagy csak bizonyos tekintetben kisugárzott Aura hatást gyakorol a környezetre (akár még az Anyagi Világra is) és a közelben tartózkodókra, az alábbi mágikus hatások hozhatóak létre általa:

Csendteremtés

Mana-pont: 5
Erősség: 1
A varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör/Szint
Hatótáv: 3 méter sugarú kör
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A varázslat segítségével a Szerzetes kisugározza magából azt a belső csendet, melyet bármikor képes felidézni. Ennek következtében a hatóterületen belül is eluralkodik a teljes csend. A Szerzetesek Csendteremtése hasonló a papvarázslathoz, ám középpontja minden esetben maga a Szerzetes. A csend megtartásához mindvégig szükséges megőrizni a Meditációs kéztartást, különben a varázslat félbeszakad.

A Hatalom szava

Mana-pont: 15
Erősség: 25
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: spec.
Hatótáv: 30 m sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrál

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A varázslat minden szempontból azonos a Papok varázslatával, azonban a Szerzetes nem használ Szent Szimbólumot, elegendő Meditációs kéztartásba fűznie ujjait és kimondania a Hatalom szavát. Ekkor kiterjeszti Aurájának azon részét, mely hatalmának, lelki nagyságának függvénye. A hatóterületen belül tartózkodók asztrális Mágiaellenállást dobhatnak, s aki elvéti, minden kétséget kizáróan tisztában lesz a Szerzetes hatalmával (Kaszt, Tapasztalati Szint, Harcértékek).

Őrző aura

Mana-pont: 8
Erősség: 5
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 4 kör/Szint
Hatótáv: 9 m sugarú kör
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A Szerzetes kiterjeszti lényének azon képességét, mely megérzi a közelébe tolakodókat – ez hasonló ahhoz, amikor az ember összerezdül az idegen érintésre. Az Őrző Aura értesíti létrehozóját az Aura határát átlépő lényekről, még akkor is, ha azok nem rendelkeznek Anyagi Testtel. Az azonos nevű papvarázslattal ellentétben nem nehezíti meg a támadók előrejutását és nem oltja ki az idegen eredetű mágiákat.

A Mana-pontok megtöbbszörözésével az erősség azonos arányban a többszörösére növelhető.

Védekezés a gonosztól

Mana-pont: 35
Erősség: 25
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 2 kör/Szint
Hatótáv: 1.5 m sugarú kör
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A Szerzetes – ameddig összpontosít és megőrzi a Meditációs kéztartást – kisugározza magából hite, istene erejét, s ezáltal olyan védőaurát teremt maga körül, ahová gonosz (Jellemében Halált hordozó) lény nem léphet be, ha Ép-inek száma kevesebb a varázslat erősségénél. Persze a távol tartott lény ártó varázslatai, a kilőtt és dobott fegyverek ellen az Aura nem véd.

A varázslat erősége minden további 15 Mana-pontért újabb 25 E-vel növelhető.

Személyes Aura

Mana-pont: 7
Erősség: 1E/Szint
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 6 kör/Szint
Hatótáv: 1m/Szint sugarú kör
Mágiaellenállás: –

A Szerzetes elmélyültségének és mentális önuralmának köszönhetően képes lelkének kisugárzását, a Személyes Auráját testén túlra is kiterjeszteni. A terület (és az azon belül tartózkodók) ettől fogva a Szerzetes Személyes Aurájának védelmét (is) élvezi, mintha annak elidegeníthetetlen része lenne. Ennek hatása természetesen az Asztrál és Mentál Síkon is megnyilvánul, a területen belül ilyen értelemben is a Szerzetes „akarata" érvényesül. A belül tartózkodókat nem csak saját Mágiaellenállásuk óvja. A varázslatoknak a kiterjesztett Személyes Aura határain belül először a Szerzetes Mágiaellenállásával kell megbirkózniuk, s csak eztán ütköznek bele másokéba. Először tehát a Szerzetes dob Mágiaellenállást, hogy a teljes területen képes-e semlegesíteni az adott mágikus hatást, a védetteknek csak akkor kell saját Mágiaellenállásukra hagyatkozniuk, ha a Szerzetes elvétette a magáét, azaz a varázslat átjutott a kiterjesztett Aurán. Ugyanez igaz a Mágiaellenállásként dobott szellemi Képesség-próbákra is.

A varázslat időtartama alatt a Szerzetes nem mozdulhat el a meditációs ülésből (térdelésből), meg kell őriznie a kéztartást és folyamatosan kántálnia az imalitániát. Nem cselekedhet semmit, de más, mozgást nem igénylő litániákkal felválthatja az eredetit, azaz létrehozhat más varázslatokat és diszciplínákat is. Kiterjesztett Auráján belül minden Érzékelés jellegű varázslatot fele Mana-pontért képes alkalmazni.

A kiterjesztett Aura az Anyagi Síkon nem fedezhető fel, de Asztrál vagy Mentál Szemmel nyomban megpillantható, míg forrása – a Szerzetes – csak Aura érzékeléssel leplezhető le.

A Szerzetes Személyes Auráját 7 Mana-pontért legtöbb annyi méter sugarú körre képes kiterjeszteni, amennyi a Tapasztalati Szintje. Ezen felül minden méter 5-tel növeli a litánia Mana-pont igényét. Saját vallása felszentelt templomában az alap Mana-pontért a templom teljes területére képes kiterjeszteni Auráját, míg rendháza templomában ugyanez Mana-pontba sem kerül.

ÉRZÉKELÉS

Az Aura-litániák különleges változata az Érzékelés. Ezen varázslatok során a Szerzetes csak Aurájának egy keskeny rétegét terjeszti ki, melynek rezdülései, változásai alapján képes érzékelni az előre meghatározott jelenségeket. Minden Érzékelő litánia megköveteli a töretlen Összpontosítást és a Meditációs kéztartás megőrzését – ha bármelyik félbeszakad, a varázslat is nyomban elenyészik.

Életérzékelés

Mana-pont: 2
Erősség: 10
A varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör/Szint
Hatótáv: 15 m sugarú kör
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A varázslat hatása hasonló a papi litániáéhoz, de a Szerzetes lelke sokkal érzékenyebb a környezetében fellelhető élet misztikus rezdüléseire. A hatóterületen belül a Szerzetes minden evilági életet érzékel, de nem képes meghatározni annak pontos helyzetét, sőt, az élőlények számát sem. A túlvilág és más síkok teremtményeire pedig egyáltalán nem figyel fel. Semmilyen fal és anyagi minőség nem árnyékolja le előt-

te az életet, kizárólag a varázslat E-jénél nagyobb erősségű leplezőmágiák.

A varázslat 4 Mana-pontért 1 E-vel erősíthető.

Túlvilági jelenlét érzékelése

Mana-pont: 5
Erősség: 10
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/Szint
Hatótáv: 15 m sugarú kör
Mágiaellenállás: –

A varázslat hatása bizonyos szempontból hasonló az Életérzékeléséhez, ám ezúttal a Szerzetes a túlvilági lények jelenlétét képes érzékelni a hatóterületen belül. Minden élőhalottat, démont, isteni követet és egyéb túlvilági teremtményt érzékel, de nem képes meghatározni annak pontos helyzetét, sőt számukat sem. Semmilyen fal és anyagi minőség nem takarhatja el különleges érzékei elől a túlvilági jelenlétet, kizárólag a varázslat E-jénél nagyobb erősségű leplezőmágiák.

A varázslat 5 Mana-pontért 1 E-vel erősíthető.

Jellemérzékelés

Mana-pont: 2
Erősség: 10
A varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: spec.
Hatótáv: 15 m sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrál

A varázslat létrehozásakor a Szerzetes meghatározhatja, milyen jellemet keres és kit kíván megvizsgálni. Ha az illető a hatóterületen belül tartózkodik és elvéti asztrális Mágiaellenállását, a Szerzetes gyanúját megerősítő vagy cáfoló választ kap. Ha sikeres a Mágiaellenállása, jelleme rejtve marad.

A varázslat 3 Mana-pontért 1 E-vel erősíthető.

Mágiaérzékelés

Mana-pont: 1
Erősség: 25
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör/Szint
Hatótáv: 15 méter
Mágiaellenállás: –

Lásd az azonos nevű papi varázslatnál!

A Szerzetes az időtartam alatt minden 15 méter sugarú gömbön belül munkáló mágiát megérez, ha annak leplezése nem haladja meg a varázslat erősségét. Érzékelhető papi és bármilyen más jellegű mágia is, ám természetét és erősségét a Szerzetes nem fürkészheti ki.

A varázslat erőssége 5 Mana-pontért további 1 E-vel növelhető.



Sámánmágia

NOMÁDOK

A szem előtt a horizontig húzódik a szelíd lankákkal, dombokkal tarkított pusztaság; avatatlan szemlélő ránézésre emberi életnek nyomát sem látja a végtelen sztyeppéken és fennsíkokon, melyek a Lasmosi- és a Shadoni-tenger ölelésében a pyarroni pajzsállamok gyepűitől a Déli Hegységig húzódnak. A puszta sivárnak látszik.

Ám hirtelen a nyomasztó gondolatok öltenek testet gyorsan mozgó pontokban, embernagyságúra nőnek, és életre kelt gonosz délibábként rohanják le az idáig merészkedőt. A szerencsés utazók és kalandorok, akik visszatértek e veszélyes vidékről, tisztelettel vegyes félelemmel emlegetik az itt lakó népeket. Lóra teremtett démonfattyakként szólnak róluk, akik rendezetlen csapatban rontanak az utazóra, vadak és irgalmatlanok, fosztogatnak és gyilkolnak... majd tovatűnnek a magas fűtől hullámzó sztyeppén. Halálos biztonsággal kezelik íjaikat, a pusztát úgy ismerik, mint a saját tenyerüket. Nem tisztelnek isteneket, és Ynev egyetlen hús-vér teremtményétől sem tartanak. Mondják, egyedül a démonok említésekor lopódzik félelem a szívükbe.

Nomádokként emlegetik őket.

AZ IDŐK HAJNALÁN

Valaha – megszámlálhatatlan esztendővel a pyarroni istenek előtt – a Délvidéken létezett egy Démonikus Óbirodalomként emlegetett civilizáció. A legnagyobb bölcseknek is nehézséget jelent pontosan elhelyezni létét az időben, hiszen fennállásának időszaka messze megelőzte az ismert ősi civilizációk korát, s míg azok történelme évezredekre rúg, a Démonikus Óbirodalomé legfeljebb évszázadokig tarthatott. Egyes nézetek szerint a Pyarron előtti 6-7. évezredben keletkezett és bukott el, a bölcsek többsége ennél jóval korábbra helyezi. Lakosságáról és szokásaikról mit sem tudni, tény azonban, hogy az emberek mellett furcsa fajok éltek itt. A teológusok feneketlenül sötét korszaknak bélyegzik; az Óbirodalom mágusai szoros kapcsolatot tartottak a Külső Síkok gonosz és kaotikus természetű lényeivel, a démonokkal – szorosabbat, mint addig bárki merészelte volna: nem egyszerűen parancsoltak nekik, hanem uralkodtak felettük.

A Démonikus Óbirodalom sötét praktikái révén magát pusztította el; civilizációja széthullott, népe elkorcsosult és a Déli Hegység hómezőire menekült a múlt sötét emlékei elől. Csak nemzedékek százai múltán merészkedett vissza a legendás őshazába, a Déli Sztyeppékre. Mire e visszatelepedés lezajlott, a fagyban, nélkülözésben edződött nép a Délvidék legszívósabb emberi fajává lett.

NOMÁD TÖRTÉNELEM

A nomádok ősei a Déli Hegység bércei közül érkeztek a végtelen síkságra, megközelítőleg a P.e. 2. évezred derekán. Több hullámban ereszkedtek le a hegyekből; állatot alig hoztak magukkal, mert a hegyi életmódhoz szokott jószágok hamar elpusztultak a pusztán. Pusztai vadlovakat és vadszamarakat törtek be és tenyésztettek, s az új állatállomány életmódjukat is megváltoztatta. Sosem telepedtek le hosszabb időre, évről évre továbbvándoroltak, új legelők, új szálláshelyek felé. Népük szétszakadozott, különálló csoportokra bomlott – e csoportokat hívjuk nemzetségeknek.

A nomád nemzetségek először egymással keveredtek viszályba a jobb legelőkért, a még vad csordákért és a már megszelídített ménesekért. A torzsalkodás kezdetben kimerült az egyszerű, bár mindennapos lólopásokban, a csordák elhajtásában, a vetélytársak táborhelyének felégetésében. Az első nagyobb ütközet a sztyeppén a P.e. IV. évszázad küszöbén történt, s jelentős eredményt hozott: a Kara-Gak nemzetség feje, a legendás Bar-has Asathi három kisebb nemzetség egyesített harcosait győzte le, s kényszerítette uralma alá, ezzel létrehozva az első igazán nagy és erős nomád nemzetséget.

A Pyarront megalapító godoni kóbor Lovagok megjelenése változást hozott. A nehéz vértezetű lovagok vasfergetege megbirkózott a többszörös nomád túlerővel is, útját állva ezzel az észak felé vándorló törzseknek. A nemzetségek élettere beszűkült, a belviszályok élesedtek, és pusztító, végtelen háborúkká terebélyesedtek. A pusztát temetetlen holttestek, felégetett táborok üszkös romjai borították; járványok tizedelték a törzseket és az állatállományt. A gyengébb nemzetségeket az éhínség visszakényszerítette a fagyos déli fekvésű területekre, míg az erősebbek rablóportyákat indítottak az idegen népek civilizált települései ellen. Csakhogy az idegenek várakat emeltek, erős őrjáratokat szerveztek, s a könnyű prédával kecsegtető településekig a nomádok egyre nehezebben és ritkábban juthattak el. Hiába fogtak össze a rokon törzsek, önmagában többé egyetlen nemzetség sem rendelkezett elegendő Harcossal a sikeres portyákhoz.

A Pyarroni Államközösség felépítésének és terjeszkedésének idején a puszták lovasnépét a keserű tapasztalatok majd egy évezredig visszatartották a rajtaütésektől. Olykor egy-egy kisebb portya apróbb sikert hozott ugyan, de az idegenek területére betörő harcosok mindig gyorsan eliszkoltak az erőit összevonó, bosszúra szomjas ellenség elől. A környező hatalmak leplezetlen érdeklődéssel és ébredő aggodalommal

figyelték a szilaj sztyeppei harcosokat. Pyarron a vihar előszelét érezte, míg Krán – Godon elpusztítása után – kiaknázatlan lehetőséget vélt felfedezni az emberi fajban, különösen a puszták zabolátlan és szívós népében.

A Kráni Birodalom P.sz. 1171-ben – nem csekély erőfeszítések árán – áttelepítette hegyei közé az egyik legerősebb, a Démonikus Óbirodalom hagyományait leginkább őrző népcsoportot: a Shagatan nemzetséget. Az amúgy is marakodó nomád törzsek az erőegyensúly megváltozásának következtében ismét egymásnak rontottak, s a minden korábbit felülmúló vérontásból ezúttal valódi győztes került ki – a Kündal nemzetség, amely utóbb sajátos, laza központi hatalmat épített ki, magát a minden nemzetségek felett uralkodó Kagan (a közös nyelv kánnak mondja) uralma alá vetve. Az első Kagant, Kirgis Katahag kánt, a Kündal nemzetség fejét, P.sz. 1184-ben választotta meg a nemzetségfőkből összehívott első küdügin (tanácskozás), amikor egyben megegyezés született a törzsi szálláshelyek hozzávetőleges elhelyezkedését illetően is. Határokat azonban nem húztak csak a legjobb, legnagyobb legelők és mezőségek kerültek végleges elosztásra, azaz a kisebb nemzetségek nomád életmódjuk dacára sem foglalhatták el az üresen álló legelőket. Ha nem kívántak áldozatul esni a nagyobb nemzetségek megszámlálhatatlan harcost felvonultató szövetségének, akkor vagy behódoltak, vagy a Déli Sztyeppék mérhetetlenül távoli tájaira vándoroltak. Akik nem így tettek, egyetlen évszázad alatt eltűntek a történelem színpadáról.

A lovasportyák összetétele, szervezete is megváltozott; ha a nomád nemzetségek hadra keltek, paták tízezrei alatt rengett a föld. A második Kagan, Shin-ku a nomád történelem addigi legerősebb kezű nomád nemzetségfője volt. 1235-ben a küdügin elfogadta tervét egy minden korábbit felülmúló közös portyáról, s 1239-ben a Kündal, a Kara-Gak, a Kara-Shin, az Itbir és a Nasti nemzetségek mintegy százezer harcosa özönlötte el a Pyarroni Államszövetség területét. A falvak, a föld- és cölöpvárak, a kisebb kastélyok lángjai vörösre festették az eget, s az istenek tekintete elkomorult. A puszta vad gyermekeit senki nem fékezhette meg a sík terepen, csak a főváros, Pyarron falainál torpantak meg. A pyarroni és predoci Lovagok, Harcosok és zsoldosok visszaszorultak a város erős falai mögé, és vártak. A nomádok – idővel nem tehettek mást – feldúlták mindazt, amit korábban még épségben hagytak, s mérhetetlen zsákmányukkal visszatértek őseik földjére. Az Első Nomádjárásként emlegetett hadművelet minden idők legsikeresebb nomád portyája volt.

Az ezt követő időszak belviszályoktól volt terhes. Tömegesen érkeztek a pyarroni hittérítők, s bár jó néhányukból vértanú vált, fáradozásaik nem maradtak sikertelenek. A szabadságra vágyó kisebb törzsek és nagycsaládok szembefordultak a Kagan hatalmával és őseik sötét hitével. Az új vallásban lehetőséget láttak szűkös életmódjuk jobbítására, az ősi béklyók lerázására. Habár az egymást követő Kaganok rendre leszámoltak az árulókkal, a XIV. század végén a határhoz közel táborozó Nasti nemzetség felvette a pyarroni hitet, elhagyta legelőit, s északra vonult. Számtalan csata és megpróbáltatás után a Nastik végül hazára leltek Pyarron déli határvidékén, míg hátrahagyott legelőikért, elhagyott szálláshelyeikért nyomban megkezdődött a marakodás. A mindenkori Kagan és a nemzetségfők évszázadokon keresztül hadakoztak: előbb a viszályt kiváltó legelőket változtatták végtelen temetőkké, majd Sempyer s több ízben Enysmon falai alatt véreztettek el teljes nemzetségeket. A küdügin az 1416., az 1441. és az 1487. esztendőben tett komoly erőfeszítéseket a Nastik megzabolázására – mindannyiszor sikertelenül.

A folytonos kudarcok megrengették a Kagan és a küdügin hatalmát. A szövetségről törzsek, majd egész nemzetségek morzsolódtak le, mígnem végül a Kündal nemzetség elveszítette vezető szerepét, s a fél évezredes egység felbomlott. Az utolsó Kagan, Kitajku Enysmon falai alatt lelte halálát 1602-ben, amikor az ostromgyűrűn átcsúszó kalandozók saját sátrában végeztek vele.

Három évszázados nyugalom következett, amikor a törzsek ismét szabadon vándorolhattak legelőről legelőre – a súlyos vérveszteségek minden nemzetséget visszatartottak a viszálykodástól. A változást minden idők legkülönösebb nomád vezére, a legendás Kara-Shin nemzetségbeli Nan-shu hozta el. 1950-ben nemzetségének válogatott harcosaival átkelt a Salumion Hegység hágóján, s a pyarroni Pajzsállamok erődeit megkerülve egyenesen a védtelen belső területeket dúlta fel. A civilizált világban Második Nomádjárásként emlegetett portyáról hihetetlen kincsekkel, szinte veszteségek nélkül tért vissza. Élő legendává lett a nomádok között. Gazdagságának és harcosai hűségének köszönhetően másfél évtizeddel később újraalkotta a kaganátus intézményét, s kemény uralkodói kézzel egyesítette a nemzetségeket. Pyarron történetírói több érdekességet is feljegyeztek személyéről, de a legtöbb figyelmet kétségkívül megdöbbentően magas életkora keltette. Addig is, azóta is a nomád történelem egyetlen Kaganja volt, aki nemcsak jártasságra tett szert a sámánmágiában, de akit egyben Nagy Sámánként is tisztelték. Fél évezreden át uralkodott és tartotta egységben a nemzetségeket, de máig tisztázatlan körülmények között bekövetkezett halálával birodalma összeomlott.

A krónikások keze ezután jó időre megpihenhetett. A nomádok belső harcai felerősödtek, a határon túli támadásra nem jutott erejük. Néhány rokon



nemzetség olykor választott maga fölé Kagant – gyakorta egyszerre többet is. Ezekben a viharos időkben alakult ki az a társadalmi, törzsi és szálláshely-rendszer, amely máig érvényes.

A történetírók térképe ez idő alatt egyszer változott, a Mogorva Chei által vezetett ilanori honfoglalás idején. A messziről érkezett harcosok a rövid ideig tartó és erőtlen ellenállás legyűrése után meghódoltatták az első kaganátus idején a Lasmos partjára szorult Shaun nemzetséget, s 3592-ben megalapították Yllinor királyságát.

A puszta a közelmúlt történetében 3672-ben csendesedett el, bár ez a csend vihar előttinek bizonyult. Shikan Nagy Kán – a Nagy Sámán szerint a hetvenkettedik Kagan – Krán titkolt segítségével engedelmességre kényszerítette a marakodó nemzetségeket. A 3673. évi küdügin nyíltan egyezségre lépett Krán követével, és minden eddiginél pusztítóbb háborúba vezette a sztyeppei törzseket. A Dúlásként emlegetett háború vérzivatarral öntözte a Déli Sztyeppék északi határait – Krán ármánya ismét célt ért: Ó-Pyarron elpusztult. Shikan Kagan, habár soha nem jutott el a mesés városba, örökre beírta nevét a történelemkönyvekbe. Halálával a nemzetségfők – immár ki tudja, hányadszor – egymás torkának ugrottak, a kérészéletű kaganátus ismét összeomlott, a nomád végeken, a széles pusztán pedig megint csend honol.

SZELLEMHIT

Pyarron tudósai és hittérítői az évezredek során számtalanszor keresték fel a Déli Sztyeppéket, hogy tanulmányozzák a nomád őslakosság hitvilágát és életét. Noha a mostoha körülmények s a visszahúzódó, gyanakvással teli nomádok riasztóan sok áldozatot szedtek körükből, idővel mégis kiismerték az általuk *Szellemhitnek* nevezett, Ynevszerte egyedülállóan nyomasztó nomád vallást. Félelemmel és iszonyattal teli hitvilágot tártak fel, mely szövevényes bonyolultsága ellenére első ránézésre egyszerűnek tetszik. A nomádok nem tisztelnek istent, hiedelemviláguk csak az ártó, gonosz erőket és azok teremtményeit, a démonokat ismeri. A leghatalmasabb démont, Zherlig Kánt a Sámánok gonosz istennek kijáró, tisztelettel vegyes félelemmel övezik, míg Krad papjai mindössze nagyhatalmú démonhercegnek ítélik.

A Sámán (nomád) hitvilágban nagyobb szerepet játszanak a különféle szellemek és kisebb démonok, mint a némely törzsnél tabuként kezelt Kán-isten. Sokféle szellem létezik, ezek túlnyomó része gonosz, ártó szándékú, néhányuk pedig közömbös hívői iránt.

A Szellemhitet a törzsi varázslók és vajákosok, egyszóval a *Sámánok* ismerik a legjobban. A Világegyetemet három részre osztják: Földvilág, Szellemvilág, Túlvilág. Hitük szerint a Földvilág közepén (valahol a déli jégmezőkön), annak képzeletbeli köldökén hatalmas fa, égig érő oszlop, világoszlop, világhegy emelkedik – ezt a Sámánok is többféleképpen értelmezik, a nemzetségenként eltérő hitbéli hagyomány szerint. Ez a függőleges tengely köti, úgymond, össze a világokat. A csillagos eget jurtának képzelik el, e sátor középső tartórúdja a kozmikus oszlop, a világfa, amely a csillagsátor középpontjával, a Sarkcsillaggal találkozik, és az itt ásító nyíláson juthat el a lélek a jurtán túl létező birodalomba, a Túlvilágra.

Egy átlagos nomád a Szellemvilágról keveset tud. A szellemek és démonok létezésével tisztában van ugyan, de ez inkább a mondáknak, a szájhagyománynak köszönhető, semmint a közvetlen tapasztalásnak. A nomád mondák és hiedelmek világa rémtörténetektől és babonaságoktól terhes; este, a tűz körül üldögélve az idősebbek gonosz szellemekről és démonokról szóló történetekkel ijesztgetik a gyermekeket – és egymást.

A nomádok és Sámánjaik a szellemekhez fohászkodnak, mivel általuk vélik elérni céljaikat. Krad tudós papjai – akik hittérítő útjaik során sok Sámánt láttak varázsolni – beszámoltak arról, hogy a Sámánok egyes varázslatok során a szellemekkel – azaz test nélküli Asztrál- és Mentáldémonokkal, evilágon ragadt lelkekkel és élőhalottakkal – egyezkednek és tárgyalnak. A szellemek valóban segítenek, de cserébe kiszipolyozzák a Sámán erejét, sokszor az ájulásba kergetve azt.

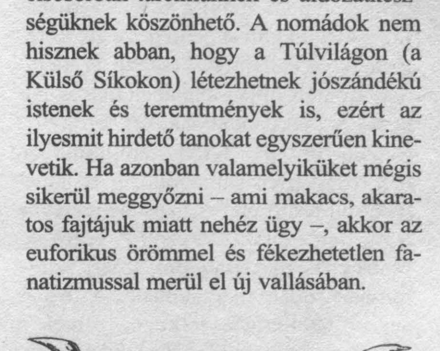
A beavatott Sámánnak ismernie kell a nomád hit szerinti Világegyetemet, a Szellem- és a Túlvilágot, s az azokat benépesítő szellemeket. Biztos ismeretei vannak a démonok létezéséről és hatalmáról – tudását mesterétől kapja, a több évezredes szájhagyomány alapján.

Az első hittérítő papok, akik visszatértek veszélyes vállalkozásukról, elmondták, hogy a Szellemhit istent nem ismerő sötét vallás, de nem nélkülöz bizonyos valós alapokat. A Papok – akik az ott töltött évek során számtalan démont és addig ismeretlen teremtményt pillanthattak meg az Asztrál és a Mentál Síkon egyaránt – állítása szerint a Sámánok Szellemvilága voltaképpen az Asztrál és a Mentál Sík együttese, amelyet a Sámán különös módon saját képzelőerejének szűrőjén át, a szellemek által közvetített módon lát.

A Sámánok szerint a Túlvilágot a démonok uralják, akik a hatalmukba került lelkeket rabságban tartják és sanyargatják, mivel azok gyötrelmével táplálkoznak. A halál után rabul ejtett lelket csak akkor engedik ismét szabadon – gondolván az eljövendő időkre is –, amikor már minden emléket, minden, a Földvilágban átélt öröm nyomát is kisajtolták belőle. A különböző démonurak és démonhercegek szokásaival a halandók közül egyedül a Sámán van tisztában, ezért törzse minden halottját ő maga kíséri el a Túlvilágra, hogy a lehető legkevesebb szenvedést ígérő helyre juttassa el a halotthoz tartozó lelket. Ha nem így tesz, a lélek a leggonoszabb démonok prédájává válik, akik – saját eljövendő táplálékukkal sem törődve – nyomban kíméletlenül felfalják.

A Túlvilágra minden halandó eljut, ám kevesek képesek ismét elszökni onnan. A kivezető utat csak a Sámánok ismerik, akik – áldozatok bemutatása révén – bírják a szellemek és démonok jóindulatát. A nomád hitbéli hagyomány szerint Zherlig Kán birodalma óriási, démonhercegek, démonurak és közrendű démonok népesítik be, a mindenütt fellelhető szellemek mellett.

A Szellemhitet a más vallásokkal szembeni nyitottság jellemzi. Ennek a hitvilágnak nincsenek dogmái, rugalmas és alkalmazkodó – némi teológiai okoskodással Zherlig Kán helyére könnyen beleilleszthető bármely más gonosz isten. Hogy Krán küldöttei mellett Pyarron hittérítői is értek el eredményeket, az elsősorban türelmüknek és áldozatkészségüknek köszönhető. A nomádok nem hisznek abban, hogy a Túlvilágon (a Külső Síkokon) létezhetnek jószándékú istenek és teremtmények is, ezért az ilyesmit hirdető tanokat egyszerűen kinevetik. Ha azonban valamelyiküket mégis sikerül meggyőzni – ami makacs, akaratos fajtájuk miatt nehéz ügy –, akkor az euforikus örömmel és fékezhetetlen fanatizmussal merül el új vallásában.



A Sámán felszerelése

Ruha

A Sámánok ruházata egészében véve és részleteiben is jelképek hordozója. A Sámánok a szellemek, démonok és az emberek világa közötti közvetítők, ezt fejezi ki ruházatuk szimbolikája is. Az öltözeten különböző segítő szellemállatokat jelenítenek meg, ez nemzetségenként eltérő lehet: szarvas, madár, medve, hal, farkas, ló stb. Egy ruha általában egy állatnak szentelt, és azt utánozza; például a medveruha teljesen vagy részben medveszőrrel borított, s kovácsoltvas vagy eredeti medvekarmok és mancsok díszítik a vállát. Előfordul az is, hogy a medve fejrészét (skalpját) is meghagyják, és azt fejfedőként – csuklyaként – használják. A madáröltözetet sűrűn borítják tollakkal, és kis szárnyakat is illesztenek rá. A szarvasruhákon az agancsok mellett egy sor bordát is viselnek. A hal típusú ruhákat legtöbbször halbőrből készítik, pikkelyekkel, díszes rajzokkal és természetesen a fontos szerepet játszó fémcsörgőkkel, harangocskákkal, rojtokkal, bojtokkal díszítve.



A ruhákon ezenkívül számos más „szükségszerű" kiegészítő is megtalálható. Itt a már leírt különböző fémkellékekre, lapocskákra, kis harangokra, csengőkre, rojtokra, kagylókra, bojtokra, szellemeket ábrázoló kovácsoltvas díszítőelemekre, néha a 10 hüvelykes átmérőt is meghaladó fémtükrökre, szalagokra kell gondolni. A kovácsolt díszítők szellemeket ábrázolnak, ezek lehetnek gonoszak is – mint a száj nélküli hét gonosz szellem –, bár inkább segítő szellemállatokról van szó. A különböző lények (szellemek, állatok, démonok, lelkek, emberek stb.) ábrázolásánál nem annyira az életszerűségre, mint inkább a jelképességre törekednek. A valamelyik segítő szellemnek szentelt ruhán általában mások jelképei is megtalálhatóak, ezt bizonyítja a Pyarronban, Krad templomában őrzött egyetlen sámánöltözet is, amelyet a hittérítő papok nagy nehézségek árán meg tudtak szerezni. A leggyakrabban használt motívum, amely szinte minden ruhán megtalálható, a madár segítő szellemek jelképe, mivel a Sámánok ezen szellemek segítségét vélik megkapni a leghamarabb.

Az öltözeteknek egyben rangjelző szerepük is van. Egyes törzsekben a ruhák ősi tradíciók szerint készülnek, így egy-egy ruha mint egyfajta címer, árulkodik a Sámán hovatartozásáról és rangjáról. A Sámán, ahogy gyarapszik tudásában, egyre erősebb segítő szellemek támogatását kapja meg. Időről időre elkészítheti újabb öltözékét, amely alkalmas lesz az újonnan mentorául szegődött, még hatalmasabb szellem segítségül hívására, s amelyet a Felruházás szertartása után kezdhet viselni. Minél hatalmasabb szellemet formáz a ruha, annál több – és súlyosabb – kellék függ rajta. Pyarron papjainak becslése szerint egyes nehezebb darabok akár 20-25 latot is nyomhatnak. A rájuk illesztett temérdek fémtárgytól, fémtükörtől ezek a ruhadarabok SFÉ: 2-vel és MGT: -4-gyel bírnak, míg a valamivel könnyebbek SFÉ-je 1-es MGT-je általában 2.

A fém díszítőkön nem csak szellemábrázolások, hanem különféle égitestek (Nap, Kék Hold, Vörös Hold, csillagok, üstökösök), emberek, állatok, növények is megfigyelhetők. Nem ritka a felemás – kétszínű –, vagy a hímzett ruha sem. A kétszínű ruha színei hagyományosak: vörös-fekete, barna-fekete, fehér-szürke, szürke-fekete, barna-szürke vagy barna-vörös összeállításúak. A díszeknek jelképességükön kívül más fontos szerepük is van: csörgő, kolompoló, suhogó zörejük segíti a Sámánt Szellemtánca közben eljutni az Eksztázis állapotába. Ezért elengedhetetlenül fontosak – minden sámánruha kellékei – a kis csörgők, akár füzérben is, a harangok, a rojtok. A tükrök, tükörsorok, tükörsorfüzérek jelentősége a Sámán Szellem- és Túlvilági utazásai során mutatkozik meg: rendeltetésük szerint távol tartják az ártó szellemeket. A ruha alapját általában egy, középen a fej számára nyílással ellátott köpeny szolgáltatja, de ennek szerepét betöltheti egy szövet- vagy bőrkabát, vagy egy hosszú ujjas is. A Sámánnak az esetek többségében kettő vagy több ruhája van, amelyeket különböző alkalmakkor ölt fel: az egyiket gyógyítás, a másikat névadás, tanácskozás, stb. alkalmából hordja. A nomádok hite szerint a ruhát bűvös erő (mágia) itatja át: szakrális hatalmú, félelmetes tárgy, amelynek révén a Sámán a szellemek birodalmával érintkezik.

A Sámánok ruházatának még más kiegészítői is lehetnek: a fejdísz és az öv.

Fejdísz

A fejdísznek is, mint minden más sámánviseletnek, kettős a jelentősége. Egyrészt szimbolikus, másrészt, miként a ruha és az öv, segíti a Sámán Eksztázisba jutását. A fejdísz (korona) is nemzetségenként különböző formát mutat. Általában kovácsoltvas vagy réz, az elengedhetetlen madárfigurákkal ékesítve, amelyek itt is a Sámán lelkének szárnyalását szimbolizálják. A fejdíszt ékíthetik még emberi és állatalakok, függők és rojtok. A Sámán szeme előtt a rojtok akár az állig is leérhetnek, ezek a Szellemtánc közben ritmikusan az archoz csapódva segítik az Eksztázis elérését. További kedvelt motívum a szarvasagancs, némely helyen szalagokkal és tollakkal díszítve. Léteznek bőrből készült fejdíszek is, ezeket főként tollakkal, kagylókkal, gyöngyökkel és hímzett rontáshárító arcokkal díszítik.



Öv

Az öv talán az egyetlen olyan kellék, amely nem hordoz jelképes jelentést, hanem kifejezetten a célszerűség szabályai szerint készül. A legtöbb nemzetségnél az öv voltaképpen egy bőrpánt, amelyen mindenfajta csörgő, harangocska, patkó, kulcs, kolomp, fémlapocska, lakat, csengő függ. Mindent, amit az övre ilyen módon fel tud akasztani, azt a Sámán beépíti a „gyűjteményébe". Így előfordulhat, hogy egy Sámánt holmi kapu- vagy városőrök tolvajnak néznek a sok ráaggatott kulcs, drót, lakat és egyebek miatt – ekkor azonban az istenek irgalmazzanak annak, aki megpróbálja tőle elkobozni az övet.

Bot

A bot a Sámán beavatottságának jelképe, rangjának, erejének szimbóluma. A varázslók botjával ellentétben eredetileg semmilyen mágikus tulajdonsággal nem bír, viszont a Sámánok hierarchiájában annál nagyobb szerepet tölt be. Méretét tekintve rövid botnak felel meg, vége lófejet mintáz. A bot hármas jelentéssel bír: egyrészt a Sámán egyik segítő szellemállatának a megjelenítése, másrészt a Sámán „hátasa" a jelképes utazáskor, harmadrészt a Sámán világfája, amelyen át eljut a felsőbb világokba.

A Sámánok beavatásukkor kapják meg első botjukat, amely még fából készül. Kovácsoltvas botjukat a 4. TSz-en a tanítójuk ajándékozza nekik – vagy saját maguk is elkészíttethetik a kovácsnál, a Közös Tudatból merített útmutatások alapján. Ez a bot már hatalmat, tekintélyt jelképez. A Sámánbot – bármilyen anyagból készült is – körülbelül az 5. szinten mágikussá válik a Sámán testéből és tudatából kisugárzó mágiának (és Személyes Aurának) köszönhetően. A Természetes Anyag Mágiája, az Őselemek ettől fogva nem hatnak rá, törhetetlenné, még a mágikus fegyvereknek is ellenállóvá válik. Nagy erejű Sámánok (a 10. TSz felett) halálakor botjukat eltörik (ez ekkor már lehetséges), és annak darabjait amulettként használják (Szerencse amulett).

A bot eggyé válik a Sámán szellemével és testével, s a 6. szinttől kezdve minden szinten 1-gyel nőnek a Harcértékei (a 6. Szinten KÉ:+1, TÉ:+1, VÉ:+1; a 7. Szinten KÉ:+2, TÉ:+2, VÉ:+2; stb.). Ez természetesen csak a Sámán saját – mágikus – botjára igaz.

A Sámán botja is – miként többi felszerelési tárgya – csörgőkkel, rojtokkal, szalagokkal, fémkarikákkal díszített. Ezek szerepe akkor mutatkozik meg, amikor a Sámán – dob híján – kénytelen botjával végrehajtani a Szellemtáncot igénylő varázslatokat. Ekkor az Eksztázis (Szellemtánc) jobban kimeríti, annak Fp-szükséglete az adott varázslatnál leírt érték kétszerese.

Dob

A Sámán eszközei közül talán a dob a legfontosabb. A dob hangja teremti meg a Sámán számára az összpontosítás és az elszántság légkörét, lehetővé téve, hogy a Sámán mély Eksztázisba essen, amint figyelmét a belső lélekutazásra irányítja. A Sámántól dobja éppúgy elválaszthatatlan, mint a Bárdtól annak hangszere. Sámánt dob *nélkül* aligha találni a Déli Sztyeppén; s ha mégis kerülne egy, akkor az a Szellemtáncot igénylő varázslatokat kétszer annyi idő alatt képes csupán elvégezni, mint egyébként, és az Fp-vesztés a varázslatban leírtnak a hétszerese lesz. (Botja segítségével az Fp-vesztés a hétszeres értékről kétszeresre mérsékelhető!) Dobja nélkül a Sámán egyáltalán nem képes Idéző mágiát, Állatszellem szimpátiát, Szabad mágiát, Természeti mágiát és Szimpatikus mágiát használni, illetve varázstárgyat, maszkot készíteni. Másik dobbal, vagy más dobjával is megkísérelheti a varázslást, ekkor az Fp-szükséglet csak négyszeresére nő, de a felsorolt mágiákat ekkor sem képes használni. Természetesen kántálás alapú mágiáit zavartalanul létrehozhatja, még a felsorolt csoportokon belül is.

A dobkészítés módjának megismerése a beavatás, a tanulási folyamat része, melyet éppen úgy el kell sajátítania a Sámánnak, mint például a Révület technikáját. A teljes elkészültéig elmúló hosszú hónapok alatt a dob feltöltődik mágikus energiákkal, így mire elkészül, jóformán elpusztíthatatlan lesz. Keretét rendszerint valamilyen különleges fából készítik – ez a világfát szimbolizálja. A beavatandó Sámán Szellemtánc alatt készíti el dobját, s közben segítőszellemeihez fohászkodik, hogy tegyék erőssé azt. Magát a dobot 21 napig készíti a leendő Sámán, aprólékos munkával; ekkor kerülnek a dob színére s néha a belsejébe is a különös, talányos jelek, rajzok. Ezután 90 napra az ég és a föld közé – egy bálványra, idolra, jobb híján egy földbe szúrt Sámánbotra – helyezik. Ez idő alatt a leendő Sámán mindennap Eksztázis alatt kéri a szellemeket, hogy erősítsék és áldják meg dobját. A harmadik hónap végén a Sámánjelölt lóáldozatot mutat be, mellyel megköszöni a szellemek segítségét. A dob elkészültének pillanatától kezdve a Sámán Személyes Aurájának elválaszthatatlan része, és a segítő szellemek mágikus ereje itatja át. A Természetes Anyag Mágiája nem hat rá, ellenáll a legtöbb őselemnek és a nem mágikus fegyvereknek is. A savak és a fagy sebzésük tizedét okozzák rajta, 25 STP elvesztése használhatatlanságot, 50 STP megsemmisülést eredményez. Ha egy körben 50 STP-nél nagyobb károsodást okozó, tűz alapú sebzést (az elemi tűz a fán kétszeres STP sebzést okoz!), illetve mágikus fegyverek*től 25 STP* sebzést szenved el, akkor használhatatlanná válik. Ekkor még lehetséges a javítása,

amit a Sámán hajt végre Szellemtánc alatt, majd ezt követően a dobra Megtisztítást és Felruházást mond. Így helyreáll a dob minden eredeti tulajdonsága. Ha a sebzés a fent leírtak kétszeresét is meghaladja, a hangszer teljesen elpusztul.

A dob alakjából pontosan meg lehet állapítani, hogy a Sámán mely nemzetség szülötte. Minden nemzetség másként készíti dobjait, és más díszítési hagyományokat követ. Átmérőjükre nézve a dobok nagy változatosságot mutatnak, az fél lábtól akár egy lábig is terjedhet. Minden részletük jelképeket hordoz, de szimbolikus maga a dob egésze is: a Sámán szállítóeszközének tekintik, lovának, hajójának tartják, mivel az ütemes dobszó monoton, szuggesztív hangja segíti a Sámánt „utazásában", az önkívület elérésében.

A dob keretére kifeszített bőr a hithagyomány szerinti – vidékenként eltérő – állat bőréből készül. Ez az állat általában a Sámán egyik segítő szellemállata lesz. A részben elkészült dobra ezután különböző jeleket festenek. Krad papjai megfejtették e talányos jeleket, amelyek Sámán világképeknek bizonyultak, csillag, állat, ember, hold, nap, világfa, Sámánős, sárkánygyík primitív ábrázolásai. Minden Sámándob elengedhetetlen része a világkép hármas ábrázolása: Földvilág, Szellemvilág, Túlvilág. Néha a dobok belső oldalára is festenek jeleket, ezek általában nagyobb jelentőségű, titkos feliratok, rajzok.

A dobra előszeretettel festenek csillagokat, csillagképeket, csillagtérképeket. Ezek a térképek meglepően pontosak, bizonyítva e látszólag primitív nép asztrológiai jártasságát. Egyes Papok feltételezik, hogy iránytűként is használják a Sámándobot a napvilág nélküli, hosszú téli éjszakákon. A dobokon megjelenő figurák száma is mágikus jelentőségű, általában páratlan szám. A Sámándobok hátoldalára fogót erősítenek, ezt szalaggal, csörgővel, csengővel ékesítik. A dobot a Sámánok a hátukon vagy az övükre akasztva hordják.

Törzsi Sámánok egyszerre több dobbal is rendelkezhetnek, melyeket különböző alkalmakkor használnak.

A dobokhoz tartozó dobverőket fából faragják, és gazdagon díszítik eltérő mintázatú faragásokkal. A dobverőkre is apró, különféle zörejeket keltő fémdarabokat erősítenek. Az ezek által keltett egyhangú, zsongító, huzamos zörgés nagymértékben elősegíti az Eksztázis elérését.

Szellemvarázs

A Sámán félig a Pap, félig a Varázshasználó főkasztba tartozik. A Boszorkányhoz és a Boszorkánymesterhez hasonlóan felhasználói mágiát űz, azaz nem ismeri varázslatainak összetevőit és logikáját. Az esetek többségében nem saját erejéből, hanem szellemek és démonok közreműködésével hozza létre varázslatait, miközben testi energiáit éli fel – a Szellemtánc vagy a Révület során. Pyarron bölcsei tanulmányozták a Szellemvarázs kellékeit (ruha, fejdísz, bot, dob), a táncokat és a Sámánok életmódját azzal a céllal, hogy feltárják e különleges mágia alapjait, s beillesszék azt a mágia egyetemes törvényei közé. Azonban alapos munkával is csak annyit állapítottak meg, hogy mindezen tárgyak és mozzanatok – miként a Sámán egész élete – részei egyfajta bonyolult démonidéző rituálénak. A szellemvarázs voltaképpen silány hagyatéka egy ősi mágikus tudománynak, mely képessé tette az embert arra, hogy szolgálatába kényszerítse a démonokat.

A Sámánok mágiája időigényes, de nagy hatalmú; általában közvetett úton hat. Mágiájuk két fő csoportra osztható. A túlnyomórészt alkotó varázslatok elengedhetetlen előzményét képezi a Szellemtánc, amit – miként a varázslói mágia mozaikjai – kapcsolt varázslatok követnek. A kisebbik hányad olyan mágikus kántálás, zsolozsma, amely nem tartalmazza a Szellemtáncot. Mindkettőről elmondható, hogy használatuk kimeríti a Sámánt, ami a játék nyelvére lefordítva Fp vesztést jelent. Mivel ez nem sebekben, horzsolásokban nyilvánul meg, hanem fáradtságban, levertségben, kimerültségben, az ekként elveszített Fp-ket a Sámán nem nyerheti vissza semmilyen más úton, csak pihenéssel. Három óra folyamatos alvással annyi Fp-t nyer vissza, amenynyi Tapasztalati Szintje és Állóképessége tíz feletti részének összege – a kerekítések eldöntése a KM hatásköre. Nem meglepő az sem, ha egy Sámán 20-25 órát is átalszik. A Sámánok különleges képessége, hogy a sebesüléstől, fájdalomtól vagy bármely más módon elveszített Fp-ket is képesek ezen a módon, azaz másoknál gyorsabban visszaszerezni. Az elvesztett Ép-ket azonban, függetlenül az elvesztés módjától, a Sámán is csak az *Első Törvénykönyv Sebgyógyítás* fejezetében leírtak szerint szerzi vissza.

Ha egy Varázsló a Sámán által létrehozott varázslatok megszüntetésével próbálkozik, úgy a Fürkészésben, Destrukcióban vagy bármely más, hasonló célú varázslatban a Sámán által felhasznált Fájdalomtűrés- és Életerőpontokat is le kell bontania, mintha azok szintén Mana-pontok lennének.

Több alkotóelemből összeálló mágiáknál – melyekben például Áldozat, Megtisztítás vagy Felruházás és valamilyen kapcsolódó varázslat található – a Sámán két varázslat között is feltöltheti az elméjét Mana-pontokkal, hacsak a varázslat leírásában erre vonatkozólag nincs külön tilalom.

A Sámánok nem tanulják és használják a Pszit és annak diszciplínáit, mivel ez távol áll felfogásuktól. Ha megtennék, elveszítenék a szellemek támogatását – azaz soha többé nem lennének képesek a Szellemvarázs használatára.

Feltételezések szerint a Sámánok nemcsak tapasztalati úton létrejövő, mesterről tanítványra szálló mágiát alkalmaznak, hanem a Démonikus Óbirodalom mágikus kultúrájának elcsökevényesedett hagyatékát is, igaz, gyengébb és megváltozott formában. Erről a Déli Kolostorok visszahúzódó szerzetesei többet mondhatnának.

Sámánok varázslása

A varázslás a Sámántól összpontosítást igényel. Varázslatainak elengedhetetlen kellékei a mágikus töltésű mozdulatok és fohászok. A legtöbb esetben különös tánc – a Szellemtánc – alatt kántálják el a szellemeket kérlelő, a varázslat létrejöttéhez szükséges, kívülállók számára érthetetlen szavakat. A fohászok legtöbbször a szellemekhez szóló, mély torokhangon elmormolt szavak. Más varázslatoknál elegendő csak kiejteni a bűvös igéket, ezekhez semmilyen mozdulat nem szükséges. A varázsigék morgásnak, mormolásnak tűnnek a kívülállók számára – ha egyáltalán hallhatóak. Egyik esetben sem szükséges ugyanis a bűvös szavakat hangosan kiejteni, elegendő, ha a Sámán a száját némán mozgatva vagy magában mormolva varázsol.

A Sámánok nem rajzolnak rúnákat a levegőbe – mivel nem is ismerik őket –, érintést igénylő varázslatoknál pedig bármelyik kezüket használhatják.

Áldozat

A Sámánok különféle szellemeknek és démonoknak *mutatnak be áldozatokat*, Zherlig Kánt ilyesmivel háborgatni sem merik. A kétes kimenetelű vállal-

kozások, gyógyítások, jóslások és persze az előírt rituálék előtt mindig szükség van áldozat bemutatásra, ezzel igyekszenek elnyerni a szellemek és démonok jóindulatát, segítségét.

A nomád hagyományban az áldozat az esetek túlnyomó részében valamilyen állatáldozatot jelent, de egyes törzsekben a mai napig megszokott az emberáldozat. Létezhetnek tehát olyan Sámánok, akik törzsi hagyományokból, jellemükből vagy helyzetükből fakadóan végeznek ilyen szertartást is. Nagy ritkán, ha a Sámánnak nincs ideje vagy lehetősége áldozati állatot beszerezni, netán a rituálé kifejezetten ezt írja elő, a saját vérét is feláldozhatja. Ha a leírásban más kikötés nem szerepel, akkor a véráldozat mindig a Max. Ép egyharmadának elvesztését jelenti.

Szellemeknek szóló áldozat még a szalag- és dobáldozat. Szalagáldozat során a Sámán lehasít egy darabot valamely ruhadarabból vagy értékes kelméből, és a dobra vagy a botjára köti, vagy esetenként el is égeti azt. A dobáldozat a dobba öntött értékes italt jelenti, amelyet a dob szellemének ajánlanak fel. Pyarron papjai szerint ezen utóbbi két áldozati forma inkább csak formaság, babona, semmint igazi rítus.

A Sámánok természeti nép fiai, így az évszakok változásaikor, csakúgy, mint törzsük hadjáratai előtt áldozatokat mutatnak be.

Nagy fontosságú áldozatok bemutatása, valamint gyógyítások előtt a Sámán mindig elrejtőzik jurtájában, vagy eltávozik a törzstől egy kietlen helyre. Rejtőzése alatt böjtöl, fohászkodik szellemeihez, tisztító rítusokat végez magán (Átokűzés, Betegségelhárítás, Méregtelenítés, Felruházás). A hithagyomány szerint a böjtre kiszabott idő a feladattól függően 3, 5, 7, 9, 11, 21 vagy 31 nap lehet, aminek eltelte után a Sámán felölti tisztító rítusokon átesett ruháját, és magához veszi más, hasonlóképp felkészített eszközeit, s csak ezután, teljes Sámáni díszben tér vissza törzséhez, hogy megkezdje a nagy áldozati szertartások sorozatát.

Az áldozati állatok nemzetségenként, rítusonként, hagyományonként eltérőek lehetnek. A háziállatok közül a ló, kutya, juh, tehén, kecske, disznó, kakas, a vadállatok közül a medve, szarvas, farkas, vadló, vadkecske, vadliba a legelterjedtebb áldozati állat.

A rituálé a helyszín megtisztításával (lásd Megtisztítás varázslat) és ezt követő Felruházásával kezdődik, majd a törzs jelen lévő tagjainak megtisztításával folytatódik (Megtisztítás). Akin a Sámán bárminemű elváltozást – rontást, átkot – észlel, az nem vehet részt az áldozaton, mivel jelenléte felbőszítené a szellemeket, és ezzel a rítus sikerét fenyegetné. Ezután a Sámán Szellemtáncot jár, amely alatt felkészíti az áldozati állat lelkét a Szellemvilágba avagy a Túlvilágba vezető útra. A Szellemhit szerint a felajánlott Lélekért és Életerőért cserébe segítenek a Sámánnak a szellemek és a démonok.

Pyarron papjai elítélik a Sámánok állatáldozatát, mert nézetük szerint az áldozat lelke kitaszíttatik a Lélekvándorlásból, s szolgaként, táplálékként valamely Démoni Síkra kerül.

A Szellemtáncból visszatérve a Sámán leöli az állatot, és a szertartáson részt vevők – sütve vagy főzve – megeszik annak húsát. Ügyelnek arra, hogy az állatot teljes egészében elfogyasszák, s ha netán mégis marad valami, azt haladéktalanul elégetik vagy elássák, mivel az áldozatból visszamaradó legkisebb húsdarab is fogódzót jelent a gonosz szellemeknek, hogy azt megszállva életre keljenek a Földvilágon. Emberáldozó törzseknél az áldozat bemutatása után elégetik a tetemet, habár mendemondák keringenek vad, állatias törzsekről, amelyek az állatáldozatnál szokásoshoz hasonló módon tüntetik el szerencsétlenül járt embertársuk földi maradványait. Krad papjai ezt az istentelen démonhit egyik leggyalázatosabb megnyilvánulásának tartják.

Nagy hatalmú szellemek és démonok esetében, ha a Sámán szükségesnek ítéli, a Szellemtánchoz folyamodva ismét kapcsolatba kerülhet az áldozat címzettjével. Ekként tudakolhatja meg, hogy megfelelő volt-e az áldozat, s milyen segítséget várhat el ezután az adott szellemtől, démontól. Az egyezkedés után a Sámán lelke visszatér testébe – ez a pillanat az Eksztázis csúcspontja: a Sámán összeroskad, és erőtlenül elterül a földön; csak bizonyos idő elteltével (percben kifejezve: 20 -Állóképesség) eszmél fel, s mintha csak álomból ébredne, felkel, hogy üdvözölje törzsét.



A fentiekben leírt körülményes rítusokat persze csak különleges alkalmakkor hajtják végre. Általában áldozat bemutatásánál tehát nem szükséges a hely és a résztvevők „előkészítése“, megtisztítása. Ilyenkor az áldozati állatot sem szokás elfogyasztani, a tetemet legtöbbször csak elégetik vagy elássák.

A Sámánok áldozati szertartásának legfontosabb mozzanata az áldozat lelkének elvezetése, ezért a nomádok nem véreskezű gyilkosként, hanem „lélekvezetőként“ tekintenek rájuk.

A rendszeres áldozatbemutatás elengedhetetlen része a Szellemvarázsnak. Amelyik Sámán nem tesz eleget ez irányú kötelezettségének, elveszíti a szellemek és démonok jóindulatát, miáltal varázslatai nem vagy csak erőtlenül jönnek létre, sőt szélsőséges esetben akár még ellene is fordulhatnak. A játékban erre nehéz pontos szabályokat alkotni: minden esetben a KM dolga megítélni, milyen százalékban bírja a Játékos Karakter a szellemek jóindulatát. Kiindulópontnak tekintsük a 75%-ot – amelyik Sámán csak átlagos sűrűséggel áldoz 75%-ban tudhatja maga mellett a Szellemvilágot. Minden egyes esetben, amikor elmulasztja az áldozatbemutatást vagy más kötelességének teljesítését, a KM – a vétség súlyosságának függvényében – 1-10%-kal csökkentheti a szellemek jóindulatának fokát. A jóindulatot visszaszerezni jóval nehezebb, mint elveszíteni azt, azaz minden esetben az elmulasztottnál nagyobb értékű engesztelő áldozatra van szükség. Ugyanakkor, minden esetben, amikor többször, vagy nagyobb értékű áldozatot mutat be, a jóindulat 1-25%-kal nő. Ha a Sámán elhagyja az ősei földjét, a Déli Sztyeppéket, a szellemek nem támogatják. Jóindulatuk semmiképp nem emelkedhet az átlagos 75% fölé!

Ha egy Sámán nem tudhatja maga mellett a szellemeket (100%-ban), akkor minden varázsláskor meg kell dobnia csökkentett százalékát. Ha a százalék alá dob, a varázslat a leírtak szerint létrejön, azonban ahánnyal elvéti, anynyival csökken varázslatának erőssége

(E). Ha az erősség 1 E-nél kevesebb, a varázslat már létre sem jön, holott a létrehozására fordított Mp-k, Fp-k avagy Ép-k elvesznek. Ha a Sámán netán 50-nel elvétené dobását (azaz 50%-nál kevésbé bírja a Szellemvilág jóindulatát), a szellemek ellene fordítják saját ártó varázslatát, azaz maga a Sámán esik annak áldozatául. Persze, ha a varázslat nem volt ártó szándékú, akkor ez esetben sem jön létre.

Kiválasztás, Beavatás

A nomád törzs a Sámánját többféleképpen választhatja ki. A legritkább az az eset, amikor már a gyermek születésekor eldől: Sámán válik belőle. Ez elsősorban külső jegyeknek köszönhető (fölös csont, eggyel több ujj, fölös fog vagy bármely más testi különösség), amelyek – Pyarron papjai szerint a káosz démoni jegyeiként – különlegesen fejlett szellemet jeleznek. Ha erről mégsincs szó, a törzs Sámánja legkésőbb a Névadás szertartásakor felfedezi a tévedést.

Más esetekben a gyermek szólító álmot lát, s egész lénye megérzi a hívást, a késztetést, hogy Sámánná váljék. Álma után belső hang gyötri mindaddig, amíg csak Sámánmesterre nem lel – a nomádok ezt *Hívásnak* nevezik.

Ugyancsak ritkán fordul elő, hogy egy olyan, eladdig hétköznapi életet élő nomádot érint a Hívás, akinek addig köze sem volt a Sámánok világához. Az ilyen sámánjelölt egyik napról a másikra betegségbe esik, mely először csak gyengeségnek tűnik. A harmadik-negyedik napon mutatja meg a kórság az igazi természetét, ugyanis az áldozaton őrület tör ki: egyik pillanatban habzik a szája, üvölt, rángatózik, míg a következő pillanatban már csendesen pihen. A betegség semmilyen mágiával és gyógymóddal nem kezelhető, kiszámíthatatlan ideig tart; külső jeleit tekintve semmiben sem tér el az általános őrülettől. Akit ilyen állapotban kezelni próbáltak, annak állapota csak romlott, élete végéig tartó kómába esett vagy meghalt. A betegséget nyavalyatörésnek vagy más néven Sámánbetegségnek hívják. (Mivel a nyavalyatörés a Sámánjelöltté válás egyik módja, a nomádok általában tisztelik az őrülteket, és senki, semmilyen módon sem próbálja kigyógyítani őket bajukból.) A kórság csak akkor múlik el, ha a kiválasztott személy elég erős hozzá, hogy maga küzdje le (Akaraterő- és Asztrál-próba). Ha nem jár sikerrel, egész életére tébolyodott marad. A betegséget leküzdve a kiválasztott – minden utóhatás nélkül – egy hét alatt felépül bajából. Szelleme és teste megedződik a megpróbáltatások folyamán, mintegy újjászületik – ekkor már bármelyik mester méltán veszi maga mellé tanítványnak.

A Sámánok szerint az ember sámán képességeit vagy a szellemektől kapja, vagy egy sámánős szelleme – lelke – szállja meg. A leendő Sámánon rendszerint már gyermekkorában kiütköznek a befelé fordulás jelei (gyakran elkószál, hosszú órákat tölt magában), bármilyen módon is válik a törzs varázslójává. A kiválasztott bárki lehet, nem ritka a női Sámán sem. A kiválasztás általában 14-16 éves korban esik meg. Nomád törzseknél gyakran előfordul, hogy egy mesternek egyszerre több tanítványa is van, de ez nem jelent gondot, mivel köztük a szellemek döntenek.

A kiválasztás után elkezdődnek a hosszú tanulóévek. A tanulmányok első fontos pillanata, mikor a tanonc előtt megjelenik első szellem-segítőállata. Ez tanulónként eltérő lehet: farkas, medve, ló, bagoly, holló, sirály, sas, menyét, egér stb. A segítő állatok valójában szellemek, akiket a Sámán a Szellemsíkon a természetüknek leginkább megfelelő állatok képében lát. A szellem-segítőállatok természete a Sámánéval azonos; megmutatják a helyes utat a tanulóévek alatt és később is. Támogatják a Sámánt varázslatai elérésében, segítik jóslásaiban és egyéb tevékenységeiben. A Sámánnak először általában valamilyen madár alakú segítő szellem jelenik meg, ezt később – tudatának fejlődésével párhuzamosan – egyre „erősebb“ segítőállatok követik: ló, farkas, szarvas, medve, stb. Ezek közül az elsőt az 1., a másodikat a 3., a harmadikat az 5., a negyediket körülbelül a 7-8. szinten kapja meg. Természetesen a Sámán régi, „kisebb erejű“ segítőit is bármikor elérheti, sőt egyes varázslatok létrehozásához és alkalmazásához egyszerre több szellem-segítőállatra is szüksége lehet.

A tanítvány 32-33 éves korában – amikor mestere már úgy ítéli, hogy minden tudását átadta – következik a beavatási szertartás. A szertartás tulajdonképpen ősi próbák hosszú sorát jelenti, amelyek nappal és éjjel egyfolytában zajlanak. A megpróbáltatások a kiválasztottat a Transzhoz hasonló állapotba hajszolják, amelynek során a lélek megjárja a Túlvilágot. Itt a szellemek megismertetik mindazon dolgokkal, amelyek ellen majdan küzdenie kell, megerősítik torkát és a hangját, hogy bírja a Szellemtáncot, továbbá feldarabolják, majd újjáélesztik. Aki a feldarabolást, majd az újjászületést is kibírja (Akaraterő-próba), az biztosra veheti a próba egészének túlélését. A Sámánok úgy tartják, hogy a próbákon a kiválasztottat egyedül saját szelleme – tudata – és szellem-segítőállata mentheti meg. Ezen nézeteket a hittérítő papok cáfolják. Szerintük a kiválasztottakat csak a szerencse óvhatja meg a Külső Démoni Síkokra tett utazás során. A próbák hét napig tartanak, s aki túléli őket, az érdemessé válik a sámáni címre. A várományos ezek után elvonul a külvilágtól, s a törzstől elzárva, a hagyományoknak megfelelően megtisztítja szellemét – böjtöléssel és meditációval. Néhány hét után visszatér törzséhez és mesteréhez, s ettől fogva teljes jogú Sámánnak tekintik, a törzs minden tagja a neki kijáró tisztelettel köszönti.

Ha a beavatási szertartást több várományos is túlélte, úgy a mester dönti el, ki vagy kik maradhatnak a törzs szolgálatában. A szélnek eresztett többiek vagy olyan törzs keresésébe fognak, ahol befogadják őket, vagy magányosan járják a pusztát. A JK Sámánok ez utóbbi csoporthoz tartoznak.

Jóslási fajták

Már egy kezdő Sámánnak sem jelent gondot, hogy az ősi módszerek segítségével a szellemek közreműködését kérve megjósolja a jövendőt.

Egyszerűbb módszerek:
- földre dobott dobverővel
- dobra helyezett gyűrűvel
- íjjal

Összetettebb eljárások:
- lapockacsonttal
- rovásos sorsbotocskákkal
- különböző színű zászlókkal
- egyéb csontokkal, kavicsokkal.

Földre dobott dobverő: ha a verő az ütő felületére esik, a válasz kedvező.

Dobra helyezett gyűrű: dobolás során a gyűrű vándorol a dob rajzos oldalán; attól függően, milyen mezőre (ábrára) ér, a válasz kedvező vagy balszerencsés.

Íjjal való jóslás: az íj idegét az egyik kinyújtott ujjra kell helyezni úgy, hogy ott egyensúlyban álljon. A kérdés feltétele után, ha az íj jobbra lendül ki, siker, ha balra, akkor balsiker várható.

Jóslás lapockacsonttal: állati lapockacsontra bűvös jeleket vésnek, majd

tűz fölé tartják. A csonton repedések keletkeznek, melyek a jeleket összekötve megmutatják a választ.

Rovásos sorsbotocskák: ősi jelek találhatóak rajtuk. A tíz botot becsukott szemmel szétterítve, majd a kérdést feltéve választ közülük a Sámán. Ez adja meg a jósigét.

Jóslás zászlókkal: hasonló az előzőhöz, csak itt a színeknek van jelentésük. A piros mindig jót jelent.

Jóslás egyéb csontokkal, kavicsokkal: a kérdésfeltevés után a csontokat tenyérben összerázzák és szétszórják. A kialakult alakzatból olvasható ki a jövő.

Természetesen létezhetnek más módszerek is. A Sámánoknál gyakoriak a jósálmok – ezeket szintén a szellemek művének tartják.

ALAPVARÁZSLATOK

Termékenység

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 7 Mp + 1 Fp
Erősség: 15
Varázslás ideje: 30 perc
Hatótáv: 20 m sugarú kör / szint
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: –

A Sámánok egyik alapvető mágiája, a törzs hétköznapi életét segítő varázslat. Lényegében a Sámán áldásának a megnyilvánulása, amely a földre – mint az élet hordozójára – és a rajta termő növényvilágra irányul. Alkalmazható termő-, szántóföldek és legelők hozamának növelésére és megóvására, de szikes területek – sivár puszták – termővé tételére is. A hatás a növényzet egyszeri felhasználásáig – aratás, legeltetés – tart. A siker mértékének meghatározása mindkét esetben a KM jogköre.

A Sámán a kívánt területet Szellemtánccal körbejárva igézi meg. A földre ettől fogva a szellemek vigyáznak, annak többé nem ártanak a jégeső, vihar, sáskajárás és egyéb természeti csapások, és a területre mondott átkok is csak akkor hatékonyak, ha az átok erőssége (E) magasabb a varázslat erősítésénél. A már ártó mágiákkal sújtott területek azonban nem tisztíthatóak meg ekként.

Az erősség Mp-onként 4 E-vel növelhető.

Révület

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: Speciális
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör+5 szegmens /1 Mp
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: –

Rituális szertartás, mely a Manapontok visszanyerésének egyetlen módja. A rítus célja egyfajta Transz elérése, mely alatt a Sámán sajátos táncát – Szellemtánc – változó ritmusú dobolással és énekléssel kíséri. A megváltozott tudatállapotban nem képes beszélni, varázsolni, harcolni vagy komolyabb fizikai erőt kifejteni. Ezen rítus által kerül kapcsolatba a Szellemvilággal, ahonnan Mana-pontjait nyeri. A tánc időtartama a visszanyerni kívánt Mp-k számától függ: egy Mp visszanyeréséhez 5 szegmenst kell eltöltenie a Sámánnak Révületben. A Révület végére a Sámán maximális Mp-jainak birtokába kerül.

A Sámán a varázslatot kétféleképpen hajthatja végre: vagy mágikus energiák segítségével, vagy testi energiáinak felhasználásával. Az első módszer 1 Mp-ot és 1 Fp-t emészt fel, míg a második csak 1k6+2 Fp-t. Bármelyiket is választja, oly mértékben kifárad, hogy 2k6+1 percre elkábul (lásd Kábultság) – ez idő alatt mágiát használni nem képes.

A Révületbe merült Sámánnal lehetetlen beszélni; természetes úton, vagy fegyverrel állapotából nem zökkenthető ki, még Ép-vesztést jelentő seb okozásával sem.

Szellemtánc (Eksztázis)

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 1 Fp/6 kör
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör + varázslat
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: Speciális
Mágiaellenállás: –

A Sámánmester által megtanított legelső varázslat. A Szellemtánc a legtöbb sámánvarázslat alapja, egyfajta transz. Lényege a folyamatos tánc, melyet a Sámán teljes Eksztázisban végez, váltakozó ütemű dobszó és kántáló ének kíséretében. Az állandó gyakorlásnak – és más kiegészítő módszereknek (koplalás, futás, jeges vízbe merülés, önkínzás), illetve tárgyaknak (ruházat) – köszönhetően a Sámán akár már az első kör végére is teljes mértékben Eksztázisba merülhet. (Minden kör végén Asztrál-próbát dob, melynek sikere esetén eléri a szükséges tudatállapotot – ettől kezdve természetesen nem kell dobnia.) Ekkor lép kapcsolatba a Szellemvilággal, azaz szellem-segítőállataival, kiknek mozgását és hangját megejtő valószerűséggel utánozza. Közönsége szemében valóban nem emberi lénynek tűnik, hanem annak, amit megszemélyesít: vad, ijesztő külsejével, kiáltásaival, hátborzongató, fejhangú kántálásával – melybe csak olykor vegyül értelmes szó – démonok megszállta állatnak tűnik.

A Szellemtánc alatt az ének jelenti a Sámán belső világának tengelyét – miként a Világfa áll a határtalan térségek középpontjában. Abban a pillanatban, mikor a Sámán éneke felhangzik, a törzs tudja, a Sámán rálelt a középpontra, és rányitotta szemét a Szellemvilágra. Csak eztán képes végrehajtani a más tudatállapotot igénylő, Szellemtánc alatt létrehozható varázslatokat. A Szellemtánc nem feltétlenül táncot jelent, végezhető ülve és egyéb testhelyzetekben is – csak a felsőtestet mozgatva, ringatva –, sőt egyes varázslatok éppen ezt követelik.

Szellemtáncot a Sámánok a Szellemvilággal való kapcsolattartás bevett módszerének tekintik, s gyakorta egyfajta *meditációs* formulaként is használják. Ilyenkor a Sámán addig végzi, míg kedve tartja, ekkor életfunkciói egytizedükre lassulnak (légzés, tápanyagfelvétel stb.).

A táncot végző Sámán érzékeli a környezetét, hall és tud mindent, ami a külvilágban történik, viszont beszélni és cselekedni (harcolni, gyorsan mozdulni) vagy másra koncentrálni képtelen anélkül, hogy meg ne szakítaná a Szellemtáncot és így a kapcsolt varázslatot is. Látása különleges módon kiegészül, a Pszi Kyr-metódusának *Aura érzékelés* diszciplínájához hasonlatosan. Ennek erőssége 10 E, amit Sámán

a Szellemtánc alatt 1 Mana-pontért 2 E-vel növelhet.

A Szellemtánc Mana-pont igénye sajátságos: alapesetben nem kerül Mp-be, viszont egy alkalommal (és 6 körönként) 1 Fp testi energiát emészt fel. Ha a Sámán saját akaratából félbeszakítja a Szellemtáncot, az elemésztett Fp-k elvesznek, viszont a kapcsolódó varázslathoz szükséges Mana-pont megmarad. Ha külső okok késztetik a varázslat hirtelen félbehagyására, mind az Fp-k, mind az Mp-k elvesznek.

Szertartás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: Speciális
Erősség: gyakorlatilag végtelen
Varázslás ideje: Speciális
Hatótáv: Speciális
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: –

A Szertartás hatásában a papi varázslathoz hasonlatos, de működésének elvében lényegesen más. A Sámán a szellemek megtisztító és kisugárzó erejét használja fel. A Szertartásnak négy alapvető formája létezik; ezek gyakorta varázslatok elengedhetetlen részeit képezik.

Megtisztítás

Mana-pont: 3 Mp + 1 Fp
Varázslás ideje: 1 kör + változó
Hatótáv: A vizsgálat tárgya

Éppúgy használják helyek, mint élőlények mágikus fürkészésére. A varázslat időtartama alatt a szellemek megsúgják a Sámánnak, ha egy emberen, állaton, területen vagy tárgyon bármilyen rontás, átok vagy ártó szándékú varázslat ül. Ha a vizsgálat tárgyán valamilyen ártó mágia mutatkozik, úgy további Szertartás varázslatok nem hajthatóak végre rajta a teljes megtisztításig (átokűzés, rontás elhárítása).

A varázslat Szellemtánc közben alkalmazható – a Sámán körbetáncolja a vizsgált személyt, tárgyat, állatot vagy helyet. A vizsgálatot az általa kívánt ideig (de legalább mindaddig, amíg körbe nem táncolja a tárgyát) végzi.

Névadás

Minden vallás ismeri a befogadás szertartását, a nomád népnél ennek a névadás felel meg. A nomádok számára a neveknek mágikus jelentőségük van: az *igaz név* megóvja a gyermeket a démonoktól, miként máshol az istenek és rendszeres ima-rituálék védik a lelket. Mivel a nomádok nem hisznek egyetlen istenben sem, s nem ismerik az ima fogalmát, az igaz név gondoskodik lelkük védelméről. Ha egy nomádnak nem adnak nevet, nincs saját asztrális és mentális védelme – a Sámánok tanítása szerint nincs védőszelleme.

Az igaz név valójában a saját védőszellem neve, aki bizonyos mértékig a nomád maga, azaz önnön szellem formája a Szellem Síkon. Pyarroni bölcsek szerint a védőszellem nem más, mint az illető felső személyisége, mely a nomádok istentelensége révén, valamely ismeretlen módon, a halhatatlan lélek egy magasabbrendű állapota – hasonló azon testetlen állapothoz, melyben a lélek a két újjászületés közti időt tölti az isteni túlvilágokon.

A védőszellem a Szellem Síkon – az Asztrál és Mentál Síkon – érzékelhető. A nomádot szemlélőnek az a különös érzése támad, hogy valami megpillanthatatlan lény folyamatosan figyeli őt, készen arra, hogy szükség esetén megóvja védettjét. Valójában a védőszellem jelenléte mindössze a nomádok asztrális és mentális védettségében mutatkozik meg – ez működésében egyfajta statikus Pszi-pajzsra emlékeztet, s Tapasztalati Szintenként 4-gyel növeli a nomád Mágiaellenállását.

A Sámánok úgy tartják, akinek ismerik a nevét, afelett hatalmuk van: az megátkozható, rontással sújtható. Ha a Sámán ismeri áldozata igaz nevét, varázslata akadálytalanul áthatol a védőszellem óvó erején – az illető Mágiaellenállása a tudatalatti értékre korlátozódik (lásd *Első Törvénykönyv* 116. oldal – Pszi, TME). Ez csak nomádokra igaz!

A gyermek születése után több egymást követő rítussal adják meg az újszülött igaz nevét, melyet csak a szülők és a törzsi Sámán ismernek. Ezt a nevet soha nem használják, és a gyermek is csak felnőtté avatása során ismeri meg. Akinek egy nomád elárulja igaz nevét, az bizton tudhatja, hogy igaz barátra lelt, aki életre-halálra kitart mellette. A névadományozás rituáléja alatt a szülők adnak egy másik, hétköznapi nevet is, ez általában állatok neve, tulajdonságnév, gúnynév vagy ősi nomád név szokott lenni.

A névadás rituáléja zártkörű, s nem más, mint az Áldozat és a Felruházás nevű varázslatok egymást követő sora.

Áldozat

Mana-pont: 3 Mp + 1Fp
Varázslás ideje: 23 perc (138 kör)
Hatótáv: Az áldozat

Vannak olyan varázslatok, melyek létrejöttéhez áldozatot kell bemutatni. Áldozatukkal a Sámánok valamely szellemük jóindulatát kérik. A Sámánok esetében az áldozat mindenképpen valamilyen állat, de egyes varázslatok a Sámán vérét követelik. Az áldozati szertartás minden esetben ugyanolyan hosszú. Ezt a varázslatot is Szellemtánc alatt hajtják végre.

Esketés

A Sámánok egyik hétköznapi, törzsi mágiája. A varázslattal egy férfit és egy nőt adnak össze, mely frigyre a szellemek segítségét és jóindulatát kérik. A nomádoknál egy férfinak egy felesége lehet, viszont a szokások több ágyast is engedélyeznek. Az esketés a Megtisztítás és az Áldozat szertartások egymást követő rítusa. A Megtisztítással a két egybekelendőt tisztítják meg, az Áldozatot pedig a szellemek jóindulatának elnyeréséért mutatják be.

Felruházás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 7 Mp + 1 Fp
Erősség: 7
Varázslás ideje: 1 kör + 3 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: Speciális
Mágiaellenállás: –

Ezen varázslat is a Szellemtánc alatt végrehajtott varázslatok közé tartozik. A Sámán szellemei jóindulatát, segítségét és oltalmát kapja meg, ami kiterjeszthető más élőlényekre, de területre és tárgyakra is. A varázslat időtartama alatt a Felruházottat szellemek óvják, melyek a Szellemvilágban (valamint az Asztrál és Mentál Síkon) meg is pillanthatók.

A szellemek oltalma alatt álló élőlényre az időtartam lejártáig semmilyen természetes betegség nem hat, a Rontások ellen is +3-mal dobhat Egészség-próbát. Asztrális és a mentális Mágiaellenállása annyival növekszik, amennyi a varázslat erőssége. Az átkok – ez már az oltalmazott területre vagy tárgyra is érvényes – csak akkor fogannak meg, ha erősségük (E) meghaladja a Felruházásét. A tárgyak az időtartam lejártáig mágikusnak minősülnek, ezen idő alatt nem porosodnak,

nem vesztik színüket, nem fogja őket a rozsda.

Varázsláskor a Sámán kántálva körbetáncolja a mágia tárgyát, s közben dobverőjével vagy letört gallyal ütögeti azt – ekként ruházódik át a varázslat (érintés). Egyszerre annyi élőlényre vagy tárgyra kérhet oltalmat, ahányadik Tapasztalati Szintű; a terület nagysága pedig Tapasztalati Szintenként egy 3 m sugarú kör lehet.

A varázslat időtartama nagymértékben függ a Sámán Tapasztalati Szintjétől. Ezt mutatja be a következő táblázat:

TSz	időtartam (nap)
1-5	1
6-9	2
10-13	3
14-17	5
17-	7

A varázslat 1 Mp-ként 2E-vel erősíthető, ami valójában nagyobb hatalmú szellemek oltalmát jelenti.

Óvás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 6 Mp + 1Fp
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör + Speciális
Hatótáv: 10 méter sugarú kör
Időtartam: Speciális
Mágiaellenállás: –

Egy nomád törzs nagymértékben függ az állataitól – ezen varázslat az állományt óvja a gonosz átkoktól. A varázslat időtartama alatt az állatok nyugodtabbakká, szaporábbakká válnak, és valamivel gyorsabban növekednek. A szaporodás kétszeresére is fokozódhat, a növekedés pedig szemmel látható: az állatok teltebbek, jobban tejelnek, a húsuk ízletesebb. Az így védett állatokat elkerüli a betegség, az Átok és Rontás pedig csak akkor fogja őket, ha azok erőssége (E) nagyobb, mint a varázslaté.

A Sámán az állatokat Szellemtánccal körbejárja, hessegető mozdulatokat tesz dobjával és dobverőjével, miáltal távolmaradásra készteti a gonosz szellemeket, melyek a kórságokat hordozzák. A varázslat csak állatokra alkalmazható, de a már megfertőzött állatokat ezzel a rítussal nem lehet meggyógyítani. Hogy hány állatra és milyen hosszan tudja a védelmet kiterjeszteni a Sámán, az Tapasztalati Szintjének függvénye:

TSZ	állatok (db)	időtartam	varázslás ideje
1-4	20	1 hét	1 kör+5 perc
5-7	30	1 hét	1 kör+10 perc
8-11	55	2 hét	1 kör+15 perc
12-	80	3 hét	1 kör+25 perc

Az erősség 1 Mp-ért 4 E-vel növelhető, mely által a Sámán több és erősebb szellemet hív az állatok védelmére.

Lebegés

Típus: Kántálás
Mana-pont: 9 Mp + 3 Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 1perc/Szint
Mágiaellenállás: –

A varázslat lehetővé teszi, hogy a Sámán a levegőbe emelkedjen és lebegjen. A varázzsal nemcsak a levegőbe emelkedni, de akár vízszintes, akár függőleges irányban mozogni is lehet. A varázslattal minimálisan arasznyi, maximálisan 5 méternyi magasságba képes a Sámán felemelkedni. Nem igényel folyamatos összpontosítást, tehát közben bármit cselekedhet a Sámán (harcolhat, varázsolhat), viszont Szellemtáncot igénylő varázslatokat lebegve semmiképp nem hajthat végre. Harc folyamán a szintkülönbségből adódóan vonatkozhatnak rá a Harc magasabbról (lásd *Első Törvénykönyv*), ellenfelére pedig a Harc alacsonyabbról szabályai, de ennek elbírálása a KM joga. Lebegve semmilyen súlyérzékeny csapda nem észleli; átkelhet a vízen, s akár egy sétáló ember sebességével is haladhat, egyetlen mozdulat nélkül. A varázslatot a Sámán csak önmagára alkalmazhatja, létrehozásához kántálás szükséges.

A varázslat Mana-pont-igénye a fejlécben leírtakon kívül minden megkezdett perc után még plusz 1 Fp, s legfeljebb annyi percig tartható fenn, amennyi a Sámán Tapasztalati Szintje. Tehát pl. egy második szintű Sámánnak a varázslat 9 Mp-jébe és 5 Fp-jébe kerül, ez esetben a varázslatot 2 percig tartotta fenn.

Varázstárgykészítés

Típus: Kántálás
Mana-pont: Amennyi az adott varázstárgynál szerepel
Erősség: –
Varázslás ideje: Lásd a leírásban
Hatótáv: Lásd a leírásban
Időtartam: Lásd a leírásban
Mágiaellenállás: –

A Sámán létrehozhatja mindazokat a tapasztalati úton készülő varázstárgyakat, amelyek a sámánmágia Varázstárgyak fejezetében szerepelnek.

Ráolvasások

A sámánmágia egyik legmagasabb szintű fejezete; hatékonyságában a papi varázslatokhoz hasonlítható. A törzsi életben a Sámánok egyik kiemelkedő feladata a törzs egészségének védelme, munkabírásának fenntartása. Ennek köszönhető, hogy évezredek alatt ez a rítusrendszer ilyen magas szintre fejlődhetett.

Forrasztás

Típus: Kántálás
Mana-pont: 2 Mp vagy 1 Mp/1 Fp
Erősség: 7
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: –

A Forrasztással a Sámán a kisebb – csak Fp-vesztést jelentő – felületi sebeket gyógyíthatja, Szellemtánc nélkül. A mágia alkalmazásával csak a sebeket, harci sérüléseket lehet kezelni; tehát betegségeket, testi fogyatékosságokat, vagy a Szellemvilágból okozott fájdalmat nem.

A Sámán, kántálás közben, ujjával bűvös, láthatatlan jeleket rajzol a sebesült testére, melyeket a szellemektől és mesterétől tanult meg. A varázslattal bárki sebei hegmentesen gyógyíthatók.

A Forrasztásnak két módszere ismeretes. Az első módszernél a szellemek adnak energiáikból a sebesültnek, így 1 Mp-ért 1 Fp gyógyítható, viszont minden megkezdett 4 Fp gyógyítás után a Sámán is veszít 1 Fp-t. A máso-

dik módszernél a Sámán saját energiáit használja fel; ekkor a saját magától elvont Fp-ket átadhatja a sebesültnek – mivel azonban ő varázslás során veszti el, jóval gyorsabban vissza is szerezheti azokat. Ha életerejéből is áldoz, minden 1 Ép-vel 4 Fp-t juttathat a rászorulónak. A második módszerrel mindösszesen 2 Mana-pontba kerül a varázslat létrehozása, függetlenül a visszaadott Fp-k számától. A varázslás ideje mindkét módszernél 1 kör.

Ha a sebesült egyszerre 20 Fp-nél többet gyógyul, köteles Állóképességpróbát tenni. Vétés esetén a testében fellépő hirtelen változásnak köszönhetően 10 körig tartó Émelygés fogja el, s annak szabályai (*Első Törvénykönyv* 381 oldal) érvényesek rá (Erő: 3/4, Áll: -2, Gyors: 3/4, Ügy: 3/4, KÉ: -10, TÉ: -20, VÉ: -15, CÉ: -10, varázsolni tud).

Mint minden Sámánvarázslatnál, a varázslás folyamán elvesztett Fp-k és Ép-k itt is a Szellemvarázsnál leírtak szerint térnek vissza. A rítussal súlyosan sebesült, erősen vérző vagy haldokló áldozat is életben tartható. Ehhez 15 Mp-t és 7 Fp-t kell áldoznia a Sámánnak – a fentiekben már leírt 2 Mp-n kívül. Így 1k10-szer 15 percig lehet életben tartani valakit, aki az *Első Törvénykönyv* szabályai szerint belehalna sebébe. Ez idő alatt a szellemek nem engedik távozni a testből a lelket.

Kovácsolás

Típus: Kántálás (esetenként Szellemtánc)
Mana-pont: Speciális
Erősség: 7
Varázslás ideje: 1 kör/ Ép
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: –

A sámánmágia egyik tetőpontja, mely hihetetlen gyógyulásokat eredményez. A varázslat időigényes, viszont segítségével lehetőség nyílik a törések, ínszakadások kezelésére, az elvesztett végtagok visszaillesztésére – tehát Ép sebek gyógyítására is. Csonkolást a Kovácsolással csak akkor lehet sikeresen gyógyítani, ha a csonkolt végtagot megőrzik, és a szertartás előtt átadják a Sámánnak.

A varázslat áldozatbemutatással kezdődik (lásd Áldozat). Az áldozat bármilyen tyúk nagyságú vagy annál nagyobb állat lehet. A Sámán az áldozati állat véréből az előre elkészített edénybe egy pohárnyit felfog, majd ezt tintával elkeveri. A keveréket Felruházással lényegíti át (lásd Felruházás). A Sámán ezek után Megtisztítással meggyőződik a beteg tisztaságáról, átok és rontásmentességéről, mivel a szellemek csak ez esetben segítenek rajta, azaz az erős gyógyítómágia csak ekkor hat teljesen. Ezután a Sámán egy tetszőleges tárggyal – fadarabbal, tollal, de akár a saját ujjaival is –, amit előzőleg az edényben összegyűjtött keverékbe mártott, bűvös jeleket rajzol a sebekre, a beteg testrészre. Nem ritka az sem, hogy az ápoltat a feje búbjától a talpáig beborítják a furcsa ákombákomok – ez mindenképpen a sebek számától függ. Mindeközben a Sámán szüntelenül kántál, s kántálásának köszönhetően a szellemek gyógyító energiákkal töltik fel a jeleket. Lerajzolása után minden jel azonnal felfénylik, (ha a szellemek segítenek), színük a bordó pislákolástól a fehér izzásig változhat – minél súlyosabb a seb, annál fényesebben izzik a jel. Miután a Sámán körberajzolta a sebeket, beteg testrészeket bűvös, izzó jeleivel, beszünteti a kántálást; ekkorra a sebek teljesen összeforrtak.

A beteg a varázslat hatására kimerült, mozdulni is alig képes. A Gyengeség szabályai vonatkoznak rá (lásd *Első Törvénykönyv* 381. oldal – Erő: 1/2, Áll: -2, Gyors: 3/4, Ügy: 3/4, KÉ: -15, TÉ: -20, VÉ: -25, varázsolni tud). Állapota annyi óra pihenés után változik csak, ahány Ép-t a Kovácsolás során gyógyult. A pihenést bodza és verbéna keverékéből készített füstölők alkalmazásával lehet k6/2 órával lerövidíteni. A füst belégzését egy teljes órán keresztül kell folytatni. Az előírt pihenés után a Gyengeség utóhatás nélkül megszűnik, a sebek heg nélkül beforrnak.

A fentiekből is kiderül, hogy a varázslat több mágiafajtát foglal magában: ezek az Áldozat, a Felruházás, a Megtisztítás és maga a gyógyítás. A varázslás ideje ezek összességéből fakad, akárcsak Mana-pont-igénye. Az egymást követő részvarázslatok között, ha a beteg állapota megengedi, a Sámán újra feltöltheti az elméjét. Ez esetben természetesen változik a varázslási idő is. A gyógyítás varázslási ideje 1 kör Ép-nként, továbbá minden egyes Ép után 3 Mana-pontba és minden megkezdett harmadik Ép után 1 Fp-be kerül. Vagyis egy 7 Ép-s sebet 21 Manapontért és 3 Fp-ért lehet gyógyítani, 7 kör alatt. Persze a gyógyítás előtt alkalmazni kell a többi varázslatot is, melyek további Mp-kbe és Fp-kbe, s persze több időbe kerülnek.

Tinta és áldozati vér pohárnyi keverékével 25 Ép gyógyítható. A keveréket a Felruházás tartósítja, ennek ideje a varázslat leírásában szerepel. Más szerrel nem lehet hatékonyan tartósítani. A Felruházás idejének lejárta után a keverék megromlik, többé nem használható fel. Ha azonban az időtartam lejárta előtt újra elvégzik rajta a Felruházás varázslatot, akkor az eltarthatósági idő a leírtak szerint meghosszabbítható. A Felruházást akkor is alkalmazni kell, ha a keveréket azonnal felhasználják! Egy állat véréből Áldozat útján több pohárnyi keverék is készíthető (Felruházható), s hogy pontosan mennyi, azt a KM dönti el az állat fajtáját figyelembe véve.

A fentiek alapján elképzelhető, hogy egy békés napon a Sámán áldozatot mutat be, Felruházással elkészíti a keveréket, majd ameddig a varázslat tart, bármikor felhasználhatja azt. Később, ha több sebesült is fekszik előtte, már csak a Megtisztítást kell alkalmaznia mindőjükön, s hozzá is kezdhet gyógyításukhoz. Ha elméje kimerült – Mana-pontjai elfogytak –, a folytatáshoz bármikor újra feltöltekezhet.

Átokűzés

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 3 Mp+1 Fp és további 15 Mp+1 Fp
Erősség: 7
Varázslás ideje: 23 perc + 1kör + speciális
Hatótáv: 3 méter sugarú kör
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: Az eredeti erősítés

A Sámánok Átokűzése hatásos semlegesítő varázslat a Boszorkányok, Boszorkánymesterek és Papok mágiájával szemben. Tehát nemcsak a sámánátkokat, de a másik három kaszt által megidézett átkokat is megszüntetheti. A varázslat hosszas előkészítést igényel, ugyanis áldozatbemutatásnak (lásd Áldozat) kell megelőznie, amivel a Sámán kiengeszteli az elűzött avagy az elűzést végző szellemeket. Az áldozat bemutatását maga az Átokűzés követi, melynek időtartama annyi kör, ahány Mana-pontot a Sámán felhasznál e célra. A két varázslatot külön hajtja végre, tehát közöttük – ha kívánja – feltöltheti magát Mana-pontokkal, s ekkor értelemszerűen ennek megfelelően nő a varázslási idő. Az űzés ideje alatt a Sámán körbetáncolja (Szellem-

tánc) az elátkozott személyt vagy tárgyat, miközben ijesztő hangon kiáltozik. Az üvöltve kiejtett igékkel mintegy elijeszti az átkot hordozó szellemeket, avagy más szellemeket hív, amelyek aztán magukra vállalják, elragadják az átkot.

Az űzést Szellemtánc alatt végzi a Sámán; egyszerre csak egy személyre vagy tárgyra alkalmazható. Terület és állatok is megtisztíthatók általa; bármekkora egybefüggően szennyezett terület megtisztítható egyszeri alkalmazásával, az állatok száma ellenben a Sámán Tapasztalati Szintjétől függ:

TSz	db állat
1-4	20
5-7	30
8-11	55
12-	80

Egy átok hatása akkor szüntethető meg, ha az űzés erősítése (E) nagyobb az átok erősségénél. Sikeres űzés után az átok minden hatása megszűnik, de az addig keltett elváltozások nem; azaz, ha egy elátkozott személy Ereje naponta kettővel csökkent, s csak a harmadik napon űzték el róla az átkot, úgy Ereje néggyel alacsonyabb lesz, mint az átkozás előtt volt.

A varázslat 2 Mana-pontért 1 E-vel erősíthető.

Átokfejtés

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 8 Mp + 1 Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: 3 méter sugarú kör
Időtartam: Egy vizsgálat
Mágiaellenállás: –

A varázslat Boszorkányok, Boszorkánymesterek, Papok és természetesen más Sámánok átkainak felfedésére, azok mibenlétének kiderítésére szolgál. Segítségével kifürkészhető az átkot szóró személy neve, kasztja, felbecsülhető hatalmának körülbelüli mértéke, s nyilvánvalóvá lesz az átok valódi természete, erőssége is. Alkalmazása hasznos lehet az Átokűzés varázslat előtt, hisz így a Sámán megtudja, mivel kell voltaképpen szembenéznie. A varázslatot Szellemtánc alatt végzik; a vizsgálat alatt a Sámán körültáncolja az elátkozott személyt vagy tárgyat, s kántálás közben kérdéseket tesz fel a szellemeknek. A varázslat segítségével terület és állatok is vizsgálhatóak. A Megtisztítás varázslat által kimutatott átkot ezen módszerrel lehet pontosan kiismerni.

Betegségfejtés

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 8 Mp + 1 Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: 3 m sugarú kör
Időtartam: Egy vizsgálat
Mágiaellenállás: –

A varázslattal bármilyen természetes eredetű betegség és mágikus rontás kimutatható. Segítségével kifürkészhető a rontást átruházó személy neve, kasztja, felbecsülhető hatalmának körülbelüli mértéke; s nyilvánvalóvá lesz a rontás természete és jelenlegi szintje is. Természetes betegségeknél persze csak a betegség természete és aktuális szintje tudható meg.

A varázslat alkalmazása kívánatos a Betegségelhárítás varázslat előtt, hisz így a Sámán megtudhatja, mivel áll szemben. A varázslatot Szellemtánc alatt végzik; a Sámán körültáncolja a beteg személyt, és kántálása közben kérdéseket tesz fel a szellemeknek. A Megtisztítás varázslat által kimutatott rontást ekként lehet pontosítani, megismerni.

Betegségelhárítás

Típus: Kántálás
Mana-pont: 3 Mp + 1 Fp + Speciális
Erősség: 7
Varázslás ideje: 23 perc + Speciális
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: –

A varázslattal természetes betegségek, mágikus rontások, testi fogyatékosságok és károsodások gyógyíthatók. A gyógyítás áldozat bemutatásával (lásd Áldozat) kezdődik, ezt maga a gyógyító rítus követi, mely mély, alig hallható kántálásból áll. A rituálé alatt a Sámán kinyújtott tenyerét a beteg testrész, testrészek felett egy arasszal, körkörösen mozgatja. Ezzel és a bemutatott áldozattal megbékítik a testben háborgó, tomboló szellemeket, illetőleg szellemeket hívnak a rontások, betegségek eltávolítására.

A varázslatot a Sámán a gyógyítástól külön végzi, így a két varázslat között módja nyílik feltölteni elméjét Mana-pontokkal – ekkor ennek megfelelően nő a varázslás ideje. A gyógyítás időtartamáról, Mana-pont- és Fájdalom-pont-igényéről a táblázat tudósít, a betegség súlyosságának függvényében.

Ha a mágia sikeresen kifejti hatását, a betegségek és egyéb károsodások maradandó nyom nélkül gyógyulnak, a hályogok, kelések, fekélyek heg nélkül beforrnak. Sikertelen varázslat esetén a beteg állapota tovább romlik, mintha nem is kísérleteztek volna gyógyításával. Ha a beteg állapota megköveteli, a Sámán megpróbálhatja életben tartani, hogy az áldozatbemutatás idejét átvészelje. Az életbentartásra csak egyszer kerülhet sor, mivel a második kísérletbe a beteg mindenképpen belehal. Az életben tartás a Forrasztásnál leírtak szerint végezhető.



Betegség Szintje	Mp	Fp	Varázslás ideje
Enyhe lefolyású	3	1	1 kör
Kevéssé súlyos	7	1	3 kör
Súlyos	11	3	3 kör
Nagyon súlyos	17	3	5 kör
Kritikus	25	5	7 kör
Válságos	39	5	9 kör
Halállal fenyegető	47	7	11 kör
Halálos	55	9	15 kör
Biztosan halálos	63	11	17 kör

Károsodások	Mp	Fp	Varázslás ideje
Süketség	50	9	20 kör
Némaság	50	11	25 kör
Vakság	60	13	29 kör
Végtag bénultsága (végtagonként)	75	15	35 kör

Méregtelenítés

Típus: Kántálás
Mana-pont: 20 Mp + 20 Fp
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: –

A Sámán ezzel a varázslattal bármilyen fajtájú és erősségű mérget elűzhet valamely személyből vagy állatból. A Sámán hívására megjelenő szellemek mintegy kiszipolyozzák az áldozat testéből a meghatározott káros anyagot. A varázs puszta kántálással végrehajtható, ennek tudható be gyorsasága, s az, hogy rendkívüli mértékben igénybe veszi a Sámán energiáit.

Méregpajzs

Típus: Ráolvasás
Mana-pont: 15 Mp + 1 Fp
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 kör + 5 kör
Hatótáv: 1 személy, érintés
Időtartam: 1 nap négy Szintenként
Mágiaellenállás: –

A szervezet mérgekkel szembeni ellenállását lehet a varázslattal növelni. A Sámán bárkire alkalmazhatja, saját magára is. Az Eksztázis (lásd Szellemtánc) elérése után egyik ujjával az illető személy mellkasára kígyófejet rajzol. A varázslat időtartama alatt speciális védőszellem szegődik az ekként megjelölt személy mellé, s a kellő pillanatban a megfelelő módon fokozza szervezetének ellenállását a káros anyagokkal szemben. Az illető Méregellenállása +1-gyel nő.

Minden további 9 Mana-pont felhasználásával egyre hatalmasabb védőszellem hívható, másként mondva a varázslat erőssége 1 E-vel nő. Ezen a módon a Méregellenállás +1-gyel növelhető. Ez esetben a varázslás során a Sámán minden plusz E után 1 Fp-t veszít.

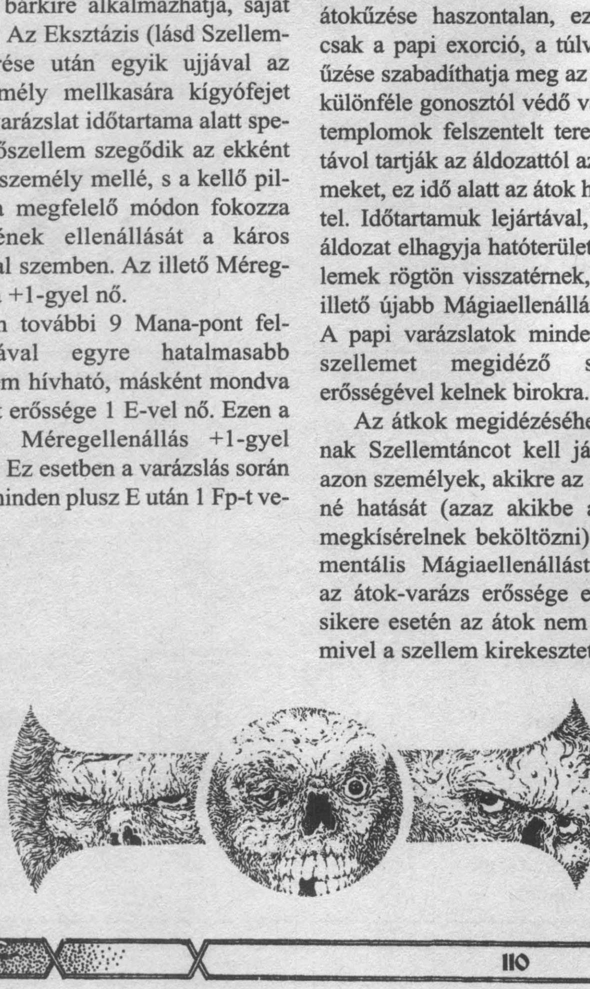
Átkok

A Sámánok átkai két fő csoportra oszthatóak: területre és tömegre ható átkokra. Mindkét esetben szellemeket hív a Sámán, s ezen szellemek gondoskodnak átkának beteljesítéséről. A területre ható átkok a Boszorkánymesterek Démoni Birtok varázslatának kifinomultabb változatai: az adott területre átszűrődnek a Túlvilág (a Külső Démoni Síkok) ártó, gonosz hatásai. Ezen területek a Szellemvilágban sötét posványként jelennek meg, de egyfajta sötét ködként az Asztrál avagy a Mentál Síkon is megpillanthatók. A terület növényeibe gyötrő démonok költöznek, a varázslat határain belül a hozzáértő megérezheti a Külső Síkok kisugárzását, és megpillanthatja az Asztrál- és Mentáldémonokat.

A tömegekre ható átkok során a Sámán gyötrő, ártó szellemeket (Asztrál- és Mentáldémonokat) hív, akik beköltöznek az áldozatba. Jelenlétük általában a boszorkánymesteri átkokéhoz hasonló hatással jár: legtöbbször rontások, mágikus betegségek fogannak meg a megátkozottakban.

A Sámánok átkát megelőzni Termékenységgel, Óvással és Felruházással lehet, elhárítani pedig csak sámán Átoküzéssel. Más kasztok hagyományos átoküzése haszontalan, ezen átkoktól csak a papi exorció, a túlvilági lények űzése szabadíthatja meg az áldozatot. A különféle gonosztól védő varázslatok, a templomok felszentelt tere, időlegesen távol tartják az áldozattól az ártó szellemeket, ez idő alatt az átok hatása szünetel. Időtartamuk lejártával, vagy ha az áldozat elhagyja hatóterületüket, a szellemek rögtön visszatérnek, ilyenkor az illető újabb Mágiaellenállásra jogosult. A papi varázslatok minden esetben a szellemet megidéző sámánmágia erősségével kelnek birokra.

Az átkok megidézéséhez a Sámánnak Szellemtáncot kell járnia. Mindazon személyek, akikre az átok kifejtené hatását (azaz akikbe a szellemek megkísérelnek beköltözni) asztrális és mentális Mágiaellenállást dobhatnak az átok-varázs erőssége ellen. Ennek sikere esetén az átok nem fogan meg, mivel a szellem kirekesztetik a testből.



Területre ható átkok

Sivárság

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 45 Mp + 15 Fp
Erősség: 19
Varázslás ideje: 7 perc
Hatótáv: 100 + 10/szint méter sugarú kör
Időtartam: Maradandó
Mágiaellenállás: –

A varázslattal a Sámán egy adott területet átkozhat meg. Ettől kezdve az érintett területen minden anyagcserefolyamat leáll, beleértve a rajta tenyésző növények tápanyagfelvételét is. Ez a talaj elszikesedését, ezzel egy időben a növények sárgulását, fonnyadását, később a talaj teljes elsivatagosodását és a növények teljes kiszáradását eredményezi. Az átokkal sújtott területet semmiféle földművelő módszerrel nem lehet kezelni (öntözés, trágyázás). A földbe vetett növényi magvak elszáradnak, a lehullott eső nyom nélkül eltűnik, mintha a föld beszippantaná. A varázslat igen kellemetlenül hat gazdagon termő vidékeken és dús legelőkön. A megátkozott területről csak papok vagy Sámánok távolíthatják el az átkot, más kasztok átoküzése vagy a mágia semlegesítése nem elegendő. Az átok elűzése után még három hét regenerálódásra van szüksége az adott földnek, a bekerült magvak csak ezután indulnak fejlődésnek, és sarjadnak ki. A varázslat erőssége 5 Mp feláldozásával 1E-vel növelhető. A terület nagysága 100 plusz annyiszor 10 méter sugarú kör, amennyi a Sámán Tapasztalati Szintje. Azaz egy 15. szintű Sámán 250 méter sugarú területet átkozhat meg.

Mocsár

Típus: Szellemtánc

Mana-pont: 62 Mp + 17 Fp
Erősség: 27
Varázslás ideje: 7 perc
Hatótáv: 20 + Szint méter sugarú kör
Időtartam: Maradandó
Mágiaellenállás: –

A Sámán bármilyen területet teljesen elmocsarasíthat, akár pillanatok alatt is. A Mocsár ránézésre is gonoszságot áraszt: néhol fortyog, máshol kavarog, s bűzös felhőktől páráll. Aki a Mocsár területén tartózkodik, vagy akár csak 1 m-re megközelíti azt,

Egészség-próbát köteles dobni Aldennara (lásd Bestiarium) ellen, körönként. A betegség jelen esetben mágikusnak számít, és semmilyen módon nem erősíthető.

A mocsár középpontjától mért 1 m sugarú körön belül 90% az esélye annak, hogy valakit végképp magába ránt a gonosz massza. Ez az esély kifelé haladva méterenként 10%-kal csökken. Tehát: aki képes belemerülni a posványba, és a középpontot 9 m-re megközelíteni, az 10% eséllyel örökre ott is marad, és lassan elnyeli a sötétség. Erő-próbát, és egyáltalán, bármilyen próbát dobni a közvetlen szabadulásra lehetetlenség, mivel aki sokat mozgolódik, az még lejjebb süllyed az enyészetben, siettetve halálát. Menekülni csak a társak által bedobott kötéllel lehetséges, ha a szerencsétlen el tudja azt kapni. A lassú, kiszámított mozgás miatt a kötél elkapására mínusz 2-4-es Ügyesség-próbák dobhatóak a KM elbírálása szerint. A menekülés ideje is véges: 9 körön túl mindent és mindenkit elnyel a mocsár. Nehézvértet viselőknél ez az érték feleződik.

A mocsár területén tartózkodók Sebfertőzésre való esélye a duplájára növekszik.

A varázslat erőssége 6 Mp felhasználásával 1E-vel növelhető. A terület nagysága 20 plusz annyi méter sugarú kör, amennyi a Sámán szintje, azaz egy 7. szintű Sámán 27 méter sugarú területet átkozhat meg.

Az átok feloldásának módja megegyezik a Sivárságnál leírtakkal, azonban az átoktól mentesített területen a továbbiakban soha nem termő fekete, porszerű talaj keseríti el az arra járókat.

Fertő

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 70 Mp + 27 Fp
Erősség: 39
Varázslás ideje: 9 perc
Hatótáv: 25 + Szint méter sugarú kör + speciális
Időtartam: Maradandó
Mágiaellenállás: –

A Mocsárhoz igen hasonlatos mágiaforma, mely szintén egy elmocsarasodott területet hoz létre. Ám ez a posvány betegségekhez hasonlóan lassan ugyan, de terjed, és amit elér, azt felemészti. Külső kinézetre nem tűnik annyira veszélyesnek, mint a Mocsár; nem fortyog, és nem lehel bűzös felhőket. Inkább egy óriási gombafertőzésnek tűnik, mely a földet vizenyőssé, ingoványossá teszi, bármilyen is volt előtte. Való igaz, belefulladni nem lehet, aki átkelni igyekszik, csak derékig merülhet el a közepén. De a bemerészkedőnek az első 5 méteren csak Aldennarra (lásd Bestiarium) ellen kell körönként Egészség-próbát dobnia. A továbbiakban már a levegőben láthatatlanul terjengő Burjánhalál (lásd. Bestiarium) ellen is. Mindkét betegségről elmondható, hogy jelen esetben mágikusnak számít, és semmilyen módon sem erősíthető. Burjánhalálnál bármely Képesség 0- ra csökkenése halálhoz vezet; és a beteg csak papi vagy sámán gyógyító mágiával kezelhető. A területen tartózkodóknál a Sebfertőzés esélye a négyszeresére növekszik. A terület nagysága 25 plusz annyi méter sugarú kör, amennyi a Sámán szintje. A fertő hetente 3 métert terjed, minden irányban és ha bármilyen növényt vagy szerves anyagot elér, azt pár perc alatt magába olvasztja. „Készítője" a terjedés irányát bármikor befolyásolhatja, viszont sebességét nem, és megfékezni sem tudja csak átokűzéssel. Az átok feloldásának módja megegyezik a Sivárságnál leírtakkal. Ha ilyen területről fel is oldják az átkot, abból ennek ellenére továbbra is gonosz mágia fog sugározni – az állatok ösztönösen elkerülik –, a föld teljesen terméketlenné válik. Ha valaki ekkor téved rá e területre köteles k6-tal dobni, és hatos dobás esetén a földből láthatatlanul felszivárgó Aldennara ellen kell Egészség-próbát tennie. A varázslat erőssége 10 Mp felhasználásával 1E-vel növelhető.

Növényi kórság

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 25 Mp + 17 Fp
Erősség: 13
Varázslás ideje: 5 perc
Hatótáv: 25 + Szint méter sugarú kör + speciális
Időtartam: Maradandó
Mágiaellenállás: –

A varázslattal csak növények fertőzhetőek meg. Ettől kezdve egy különös mágikus betegség pusztítja a flórát. A levelek foltokban elsárgulnak, némely összefonnyad, és le is esik. A növények ugyan életben maradnak, de termést az idényben már nem hoznak, éppen csak vegetálnak. E növények és terméseik mind állati, mind pedig emberi fogyasztásra alkalmatlanná válnak. A betegség másik sajátossága, hogy terjed. A terjedést sok tényező befolyásolja: csapadékosabb, páradúsabb, naposabb területen, sűrűbb növényzetben jobban terjed. A terjedés mértéke 1-5- ig adható a fentiek ismeretében, mely szám méterben mutatja meg a hetenkénti terjedést – ezt mindenképpen a KM határozza meg. A terjedés irányát nem lehet befolyásolni és kiismerni sem, teljesen változó:

dobás	irány
1	Észak
2	Északkelet
3	Kelet
4	Délkelet
5	Dél
6	Délnyugat
7	Nyugat
8	Északnyugat
9 – 10	A betegség nem terjed az adott héten, stagnál.

A varázslat nagy hátránya, hogy a hideg és a hosszan tartó időjárás-változás megszünteti, így a hideg – vagy egyes helyeken az esős – évszak beálltával a növényekkel együtt odavész. Jövőre már egészséges növények hozzák a termést. A betegség a fertőzött mező felégetésével is elpusztítható, vagy megakadályozható a továbbterjedés. Ha a betegség terjedése közben nem lel közvetlenül növényre, úgy a fertőzés terjedése leáll. Tehát sziklás, homokos, vagy sivatagos vidéken nem érdemes próbálkozni a terjesztésével. Viszont legelőkön, szántóföldeken, gyümölcsösökben fokozottan fejti ki hatását. A vész a Papok és a Sámánok átokűzésével könnyen eltávolítható. Az átok elűzése után a növényzet új erőre kap, és ha van még ideje, meghozza termését is. Már fertőzött termések fogyaszthatóvá még az átok elűzésével sem tehetőek. A varázslat erőssége 4 Mp segítségével 1E- vel növelhető.

Vízmérgezés

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 43 Mp + 15 Fp
Erősség: 17
Varázslás ideje: 7 perc
Hatótáv: Érintés
Időtartam: Maradandó
Mágiaellenállás: –

Kutak, kisebb állóvizek megmérgezésére tökéletesen alkalmas mágiaforma. A varázslat létrejöttéhez meg kell érinteni a víz felszínét, de elég az is, ha a Sámán a varázslatot egy kődarabra – vagy bármi másra – mondja rá, és azt utána hajítja be a vízbe. A víz ezek után pár pillanatra sárgás–zöldes átlátszatlan állagot vesz fel. De szaga nem változik. Bármely élőlény számára fogyasztásra

alkalmatlan. Kisebb állatoknál nagy mennyiségű elhullást, nagyobb állatoknál ritkábban elhullást, de inkább hosszú rosszullétet eredményez. Bárki, aki iszik belőle, köteles Egészség-próbát dobni 5. szintű azonnal ható Rosszullétet (*Első Törvénykönyv* 381. oldal) okozó mágikus méreg ellen, melynek tünetei az emésztőrendszerben jelentkeznek. A méreg 1k6 napig fejti ki hatását. A víz nagy hátránya, hogy itatja magát, mivel aki egyszer már ivott belőle, az csak szomjasabb lesz tőle. Ha nincs tiszta víz a közelben – márpedig kietlen pusztákon nemigen szokott lenni – akkor inni is fog belőle, ha elvéti mind Akaraterő-, mind Állóképesség-próbáját. Teszi ezt még akkor is, ha biztosan tudja, hogy a víz mérgezett. E fenti szabályok állatokra is igazak, csak ők semmiképpen nem tudnak ellenállni a csábításnak, akár meg is vadulhatnak. Kisebb állatok esetében 2, nagyobb állatok esetében (ló, marha) 4, ember esetében 5 alkalom (ivás) elegendő – a felgyülemlett méreg mennyisége miatt – a halál beálltához; igaz ez még akkor is, ha netán a Játékos összes Egészség-próbája sikeres volt. Az sem mindegy hogy, ki mennyit iszik a vízből, mert aki többet, az hamarabb szomjazik meg újfent, de ez már a KM-re van bízva. A megmérgezhető kút nagysága bármekkora lehet. A megmérgezhető nyílt állóvíz (tó, tároló, itató) nagysága: 15 + szint méter sugarú kör. Amennyiben a víz felülete sugárirányban 5 méternél nagyobb a varázslat hatáskörétől, úgy a méreg szintje esik egy fokozatot, az Akaraterő- és Állóképesség-próbához plusz 1 adódik, illetve a kritikus felhasználási (ivási) alkalmak is kitolódnak eggyel-eggyel. Ennek megfelelően minden újabb 5 méter plusz 1-es módosítót jelent. A varázslat erőssége 8 Mp segítségével 1E-vel, vagy a hatósugár 5m-rel növelhető. Az átok Papok és Sámánok átokűzésével semlegesíthető.

Lappangó nyavalya

Típus: Kántálás
Mana-pont: 31 Mp + 15 Fp
Erősség: 17
Varázslás ideje: 1 perc
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 1 nap / Szint
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A varázslattal mágikus kórsággal ruházhat fel a Sámán egy tárgyat. A betegség teljesen leplezett formában van jelen, így hát hagyományosan – mágiaészlelésével – még a Varázsló sem értesül jelenlétéről. Csak Asztrál és Mentál Szemmel fedezhetők fel a tárgy mellé szegődött démonok.

A Sámán egy általa választott bármilyen nem mágikus tárgyra rámondhatja e varázslatot, mely ezentúl leplezetten tárolja és hordozza a kórt. Bárki, aki ezen időtartam alatt az adott tárgyat megérinti, köteles Mágiaellenállást dobni, melynek sikertelensége esetén 5. szintű azonnal ható nyavalyára emlékeztető betegségbe esik. A nyavalya olyan leplezett mágikus betegség, mely az immunrendszert támadja meg, és a karaktert fizikailag kimerültté, gyengévé teszi, még más betegségekkel szemben is. Ha valaki elkapja a betegséget Egészsége 6-tal csökken csak fertőzések és betegségek ellen, az Immunrendszeri betegségekben (lásd *Első Törvénykönyv* 373. oldal) leírtak minden tekintetben vonatkoznak rá. Az áldozat Ereje felére, Állóképessége kettővel, Gyorsasága és Ügyessége háromnegyedére csökken; KÉ: -20, TÉ: -30, VÉ: -30, CÉ: -10, ezen idő alatt képes varázsolni. Az átok a kérdéses tárgyon 1 nap/Tapasztalati Szint ideig található, utána eloszlik. Akik ezen idő alatt elkapták a betegséget, azokon annyi hétig ül, ahányadik szintű volt az okozó Sámán. Az átok csak Sámánok alkalmazta átokűzéssel távolítható el vagy papi exorcióval. A varázslat erőssége vagy a betegség szintje 10 Mp segítségével 1E-vel növelhető. Ez esetben a Sámán minden E után 2Fp-t veszít a varázslás alatt.

TÖMEGRE HATÓ ÁTKOK

Gyötrő kórság

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 33 Mp + 15 Fp
Erősség: a Sámán TSz-je
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: Speciális
Időtartam: 3 hét + 1 hét/Szint
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslattal – mivel nem erősíthető – főként állatok fertőzhetőek meg. A Sámán által megidézett szellemek (Asztráldémonok) beköltöznek az áldozat testébe és az időtartam lejártáig gyötrik. Ezt az áldozat (állat) kínzó kedélybetegként éli meg, mely először levertséget, fásultságot hoz az állatokra. Takarmány (élelem), fogyasztásuk visszaesik, lefogynak. Ugyanígy visszaesik minden hozamuk is (tej, tojás, hús). És ez még csak a kisebbik probléma, mivel az állatok bármely része (hús, tojás, tej, szőr, toll, bőr) fogyaszthatatlanná, felhasználhatatlanná válik; a hús büdös lesz, a tojások bezápulnak, a tej megsavanyodik, a szőr és a bőr szétmállik. Ha az állatok lefogytak, már semmilyen terhet nem képesek cipelni, éppen csak lézengenek, lovak esetében lovagolni sem lehet rajtuk. A lesoványodás viszonylag hamar bekövetkezik (1–1.5 hét) és ezek után az állatok csökönyössé, kezelhetetlenné válnak, ha ingerlik őket meg is vadulhatnak.

A betegség másik különlegessége, hogy terjed. Kisebb állatok esetében (tyúk, liba, kecske, birka, disznó, nyúl stb.), melyeknek Mágiaellenállása nincs feltüntetve, átlagértékkel, 2-vel számolunk. Nagyobb állatok (szamár, tehén, öszvér) esetében ez 3. Persze ez nem vonatkozik azokra az állatokra, melyek Méregellenállása megtalálható (ló, kutya, patkány stb.). A kapott Mágiaellenállást tízzel beszorozzuk, majd k100-zal dobunk; ha a dobott szám nagyobb mint a Mágiaellenállás tízszerese, úgy a betegség megfogant, állatokat szedett áldozatul. Mégpedig annyit, amennyi a dobott szám és a Mágiaellenállás tízszeresének a különbsége. Ezt a dobást – az első dobás után – 2 hetenként kell ismételni, tehát két hét alatt fertőződik tovább a fent említett mennyiség. Ha a dobás kisebb a Mágiaellenállás tízszeresénél, úgy az állatok egyáltalán nem fertőződtek, vagy az adott – kéthetes – periódusban a betegség nem terjedt tovább. Ha az átkot a Sámán mindössze egy, vagy pár (max. 10) állatra mondja ki, úgy azok egyenként dobhatnak Mágiaellenállást, mindenféle módosító nélkül. A kórság csak akkor terjed, ha az állatok testközelben vannak (csordában, ménesben, nyájban, alomban, ólban, karámban), tehát ha elkülönítik őket, a betegség megállítható – de ezzel a hozzá nem értők aligha vannak tisztában. Az átok terjesztéséhez az állatoknak 100 méter sugarú körön belül kell tartózkodnia. Az időtartam lejárta után az állatok lassan (kb. 2 hét alatt) felépülnek – visszaállnak eredeti hozamukhoz. Azok az állatok, amelyek már egyszer elkapták a kórt – és felgyógyultak, – 3 hétig immunisak a fertőzésre. A kór semmiféle betegség érzékeléssel nem fedezhető fel, és nem ismerhető ki, hiszen nem betegség. Sámánok átokűzésével vagy papi exorcióval távolítható el az időtartam lejárta előtt. 7 Mp felhasználásával az átok erőssége 1 E-vel növelhető.

Őrület

Típus: Kántálás
Mana-pont: 41 Mp + 25 Fp
Erősség: 5 + TSz
Varázslás ideje: 6 szegmens
Hatótáv: Akik a Sámánt látják és hallják (de max. 100 méter)
Időtartam: 1 hét/TSz
Mágiaellenállás: asztrális, és mentális

A varázslattal alacsony Tapasztalati Szintű, nagyszámú ellenfél legyőzésére van mód. Inkább csak szolgák, csatlósok, kísérők, közkatonák ellen hatásos. Mindazok, akik elvétik asztrális és mentális Mágiaellenállásukat, a varázslat hatása alá kerülnek, és az időtartam lejártáig az átok rajtuk ül, hacsak időnek előtte valamely Pap vagy Sámán el nem űzi. A varázslat szellemet költöztet az áldozatba, mely őrületet hoz rá. (Ez leginkább olyan Tudatlanság-mozaikra hasonlít, melyet különféle Asztrál-mozaikok követnek.) A hatás a következő: az áldozat elméje lebénul. Képtelen mérlegelni, gondolkodni; pusztán indulatai, érzelmei, vágyai irányítják. Az egyik pillanatban sír, a másikban kacag; elvakultan imádja barátait, társait, aztán a következő pillanatban habzó szájjal, fegyverrel a kézben ront rájuk, és teljes szívéből gyűlöli őket. Az áldozat teljesen kiszámíthatatlanná válik, bárkire rárontat (még a Sámánra is), de megeshet, hogy visszahúzódik a sarokba. A hatás mindenkinél más, az eldöntését és leírását a KM fantáziájára bízzuk. Az átok hatása alatt az embereken más hatások is észlelhetőek: részleges amnézia, teljes amnézia, dadogás, zavarodottság, kábaság, érzéketlenség. Ezek leírása a *Első Törvénykönyv* Mentál-mozaikok című részben olvashatók. A varázslat sajátossága hogy a hatás elmúlta után az esetek 40%-ában tapasztalható valamilyen maradandó – életre szóló – hatás:

k10	hatás
1-3	Dadogás
4-5	Némaság
6-7	Részleges amnézia (az őrület ideje)
8	Teljes amnézia
9	Zavarodottság
10	Kábaság

Az utóhatások közül egyedül a Némaság és a Dadogás gyógyítható papi, vagy sámán mágiával. Ha az átkot el is űzik, az áldozatnak ettől még ugyanakkora esélye van arra, hogy az utóhatások jelentkeznek nála. A hatás fokozásaképpen: egyes társadalmakban az őrülteket azonnal megölik, ezzel akarják megakadályozni, hogy tovább fertőzzék a közösséget; vagy mert nem méltóak az adott fajhoz és eszméihez. Ilyen államok: Krán, Gorvik, és ahol Ranagolt imádják. Tharr szolgái ezzel szemben egyenesen tisztelik és imádják az őrülteket mint Tharrhoz közelebb állókat.

Nyavalya

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 45 Mp + 20 Fp
Erősség: 19 + TSz
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: Akik a Sámánt látják és hallják (de max. 100 méter)
Időtartam: 1 hét/TSz
Mágiaellenállás: –

A varázslat által az áldozatba költöző szellem legyengíti a testet, amit az illető nyavalyaként él meg. A betegség leplezett, 5. szintű, azonnal ható. Az immunrendszert támadja meg, az áldozatot fizikailag kimerültté, gyengévé, a betegségekkel szemben védtelenné teszi. Egészsége 6-tal csökken a fertőzések és betegségek ellen, és az Immunrendszeri betegségekben (lásd *Első Törvénykönyv* 372. oldal) leírtak vonatkoznak rá. A fertőzött karaktert minden lehetséges betegség megtámadja, s ha Egészség-próbája sikertelen, az máris egy kategóriával súlyosabb állapotot jelent. Az áldozat Ereje felére, Állóképessége kettővel, Gyorsasága és Ügyessége háromnegyedére csökken; KÉ -20, TÉ -30, VÉ -30, CÉ 10, de varázsolni képes. A betegség leplezett, ennek megfelelően semmilyen mágiaérzékelés nem mutatja ki, kivéve a Sámánok használta átokfejtést. Így csak papi exorcióval vagy Sámánok alkalmazta átokűzéssel lehet eltávolítani az időtartam lejárta előtt. A varázslat annyi hétig sújtja az áldozatot, ahányadik Tapasztalati Szintű az okozó Sámán. Alaperőssége 19, ehhez még a Sámán szintje adódik hozzá. A varázslatban csak a betegség szintje növelhető, 10 Mp segítségével eggyel.

Szemmel verés

Típus: Kántálás
Mana-pont: 30 Mp + 10 Fp
Erősség: 20 + Tapasztalati Szint
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: Speciális
Időtartam: 1 hét/TSz
Mágiaellenállás: mentális

A nomád törzsekben rettegett varázslat. A Sámán a bűvös igék elkántálása után, 30 méter sugarú körön belül akire ránéz – és ha a Sámán is úgy óhajtja – köteles asztrális Mágiaellenállást dobni Szemmel verés ellen. Fontos, hogy a Sámánnak kívánnia kell a varázslat teljesülését, tehát akire ránéz, és nem akarja, hogy hasson rá a varázs, arra nem is fog. A varázslat létrehozása – elkántálása – után a Sámán 1 perc/2 Tapasztalati Szint ideig használhatja. A Sámán tekintetének hídján szellemek (Mentáldémonok) törnek rá az áldozatra, s az időtartam lejártáig beleköltöznek. Egészségét, Állóképességét, Akaraterejét és Asztrálját 5-tel csökkentik, ami a kapcsolatos értékekben is megmutatkozik. Bármelyik érték nullára csökkenése halálhoz vezet! Az előzőeken kívül az átok levertséget, búskomorságot, néha érthetetlen ingerültséget okoz, az áldozat úgy érzi, hogy üldözi a balszerencse, elhagyták az istenek, letargikussá, agresszívvé válik. És nem is jár messze a valóságtól, ugyanis a fentiek értelmében minden kockadobáskor – bármely céllal is végezze – köteles k6-tal dobni, ez az érték levonódik vagy hozzáadódik a természetes kockadobáshoz – attól függően, hogy melyik kedvezőtlenebb. Így nem érhető el 00-ás dobás, de még a Képesség- és Százalékos Képzettség próbák teljesítése is nehézségekbe ütközhet.

Az átok-kór annyi hétig ül az áldozaton, amennyi az okozó Sámán szintje. Ennél korábban csak a Sámánok alkalmazta átokűzéssel távolítható el.

Csapás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 40 Mp + 10 Fp
Erősség: 40 + TSz
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: Aki látja és hallja a Sámánt (de max. 100 méter)
Időtartam: 2 óra/TSz
Mágiaellenállás: asztrális

A hittérítő Papok által legjobban rettegett varázslat, mivel istenük egyik megnyilvánulását – a Mana-pontokat –

elérhetetlenné teszi számukra; de igaz ez minden varázshasználóra – és mint utóbb kiderült: Pszi-alkalmazóra is. A beköltöző szellemet az áldozat nem érzékeli, csak akkor döbben rá az átok jelentőségére, mikor Mana-pontjaihoz kíván nyúlni. A Sámánok ezt egymásra alkalmazták előszeretettel, de mikor megjelentek a hittérítő papok, kiderült hogy esetükben is hatásos. A Papok tapasztalatai alapján azonban kiviláglott még egy apró mellékhatás is: a Pszi is elérhetetlen az elme számára. Emellett még egy sajnálatos tény is napvilágot látott: semmilyen módon nem lehet ellene védekezni; csak ha az emberfia már eleve úgy megy egy Sámán közelébe, hogy mind a két fülét erősen bedugja – miáltal nem hall semmit. A varázslat tulajdonképpen Szellemtánc közben elkiáltott parancsszó, ha valaki ezt varázslata létrehozása közben hallja, úgy az azonnal megszűnik – soha nem jön létre –, és a Mana-pontok elvesznek. Az áldozat Mana- és Pszipontjai nyomtalanul elvesznek, a benne lakozó szellem minden szellemi és mágikus energiát kiszipolyoz elméjéből. Ez az állapot nem tart örökké, mindössze addig, míg a szellem az áldozatban lakozik, azaz az okozó Sámán TSz-ének kétszerese óráig. Az időtartam lejárta előtt csak Sámán átokűzéssel lehet eltávolítani, vagy felettébb nagy hatalmú (a varázslattal azonos E) papi exorcióval (ördög-, démonűzés, túlvilági lények űzése).

Halálsikoly

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 60 Mp + 35 Fp
Erősség: 30 + TSz
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: Speciális
Időtartam: 1 nap/TSz
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

Nagyhatalmú varázslat, mely enyhén szólva megtizedeli az ellenség és néha a Sámán embereinek sorát is. A varázslat félelmetes sikoly, melyet Szellemtánc közben adhat ki a Sámán. A sikoly ideje alatt a Sámán teste kapuként szolgál a Túlvilág és a Földvilág között, s az ezen átáramló anyagtalan démonok lecsapnak az 5 méter sugarú körön belül állókra. Hatalmas mennyiségben jelennek meg, s oly borzalmakat szabadítanak áldozataikra, melyek azonnali halálhoz vezetnek – ha az illető elvéti bármelyik Mágiaellenállását a varázslat erőssége ellen. A sikoly orkánszerűen söpör végig a Sámán körül; az öt méternél távolabb, de tizenötnél közelebb tartózkodók is kötelesek asztrális és mentális Mágiaellenállást dobni. Aki mindkettőt elvétette, annak tudata az elszenvedett sokktól meghasad, további életében mindentől rettegő szellemi roncs lesz – a legtöbb esetben félénk kisgyermeknek képzeli magát. Szeme ürességet sugároz, melyben néha fellángol az őrület tüze. Aki csak az egyik, vagy egyik Mágiaellenállását sem vétette el, az mindössze agyát, testét, és a dobhártyáját szaggató kínt érzi, miáltal annyiszor k10 Fp-t veszít, amennyi a Sámán Tapasztalati Szintje. A Halálsikoly Ép-vesztést nem okoz, legfeljebb eszméletlenséget. A kín, mely az elmét és a testet is görcsbe rántja, 2 körön át tart; ezalatt az áldozatok semmit nem cselekedhetnek, nem harcolhatnak, sem varázsolhatnak, Pszit sem használhatnak. A sérülés hagyományosan semmiképp, de mágikusan is csak akkor gyógyítható, ha az átok időtartama lejárt (1 nap/TSz). Előtte csak sámán átokűzéssel, vagy papi exorcióval (Túlvilági lények űzése) űzhetőek el a hátramaradt gyötrő szellemek.

Mindenki, aki 15 méteren belül tartózkodik, és túléli a varázslatot, k6 órán belül megőszül az elszenvedett, lelket és testet alapjaiban megrázó sokktól. A tizenöt méter sugarú körön kívül tartózkodó csendes szemlélődő köteles Akaraterő-próbát dobni. Ha elvétette, úgy ina szakadtából menekülni kezd a Sámán elől, és egy hétig meg sem meri közelíteni.

TAPASZTALATI ÚTON KÉSZÜLŐ VARÁZSTÁRGYAK

A Sámánok is elkészíthetik a számukra szükséges varázstárgyaikat. Ezek jó része megegyezik más kasztok által készített eszközökkel, különbség talán csak elkészítésük módjában található, mivel a Sámánok ekkor is Fp-t vesztenek. E varázsszerek is a szellemeknek, a Szellemtáncnak köszönhetik létrejöttüket. A Sámán minden megkezdett 4 Mp után 1 Fp-t veszít.



FŐZETEK

Gyógyital

Lásd *Első Törvénykönyv* 387. oldal.

Istenek italai

Lásd *Első Törvénykönyv* 387. oldal.

Bátorság itala

Lásd *Első Törvénykönyv* 387. oldal.

Sebezhetetlenség itala

Lásd *Első Törvénykönyv* 388. oldal.

Repülés itala

Lásd *Első Törvénykönyv* 388. oldal.

Átváltozás itala

Lásd *Első Törvénykönyv* 388. oldal.

AMULETTEK

Mérgektől óvó amulett

Lásd *Első Törvénykönyv* 389. oldal.

Szerencse amulett

Lásd *Első Törvénykönyv* 389. oldal.

Rontáselhárító amulett

Készítheti: Sámán
Mp: Lásd a leírásban
Ára: 2 ezüst

A diónyi, fából készült ékszer a viselőjét a természetes és mágikus természetű betegségek ellen teszi védetté. Általában dióból, tölgyből, fenyőből készítik, és a Sámán bűvös jelecskék – kívülállók számára csak ákombákomok – sokaságával írja teli. Erőssége a ráolvasott védőmágia erejétől függ. Ha a rontás – átok – mégis hatni kezd, úgy az amulett pillanatokon belül elsorvad, majd megszenesedik, s többé nem lehet felhasználni. A módosító értékek a viselő személy Egészségéhez adódnak

hozzá, de csak rontás, illetve boszorkánymesteri átkok elleni Egészségpróba során.

Mp	Egészség-próba
35	+1
50	+2
70	+3
95	+4

Készítés során a Sámán minden megkezdett 4 Mp után 1 Fp-t veszít Életerejéből.

Átoktól óvó amulett

Készítheti: Sámán
Mp: Lásd a leírásban
Ára: 2 ezüst

Almányi, kör alakú csontból készült, látszólag primitív állatábrázolásokkal televésett lapocska. A gyerekrajzoknak tűnő vésetek nagy erejű mágia hordozói, a Sámánok ugyanis egyes szellemeiket állat képében jelenítik meg. Az amulett magába vonzza és elpusztítja a viselőjére rontó beköltöző démonokat, amennyiben Erőssége (E) meghaladja a szellemet megidéző varázslat erősségét. Ekkor az adott Sámánvarázslat nem hat az amulett viselőjére.

Mp	Amulett Erőssége
45	25
55	30
65	35
90	40
130	45

Ha a szellemet megidéző varázslat erősebb volt az amulettnél, a viselő döntheti el, mi történjék. Ha azt kéri az amulettől, hogy védje meg a szellemtől, az magába vonzza a nagyobb hatalmú beköltöző démont, de miközben elpusztítja, elszenesedik, s használhatatlanná válik.

A készítés során a Sámán minden megkezdett 4 Mp után 1 Fp-t veszít életerejéből.

Gyógyító amulett

Készítheti: Sámán
Mp: Lásd a leírást
Ára: 2 arany

Tenyérnyi agyagkorongocska, melynek közepén akkora lyuk van, hogy rajta keresztül fel lehessen fűzni egy nyakláncra, bőrdarabra. Ez a varázstárgy a Sámánok egyik féltve őrzött titka. Ha átadják valakinek, annak mindenképpen rá kellett szolgálnia. Amikor a Sámánok viselik, azt rejtve teszik. Pénzért sehol sem kapható, csak kiérdemelni lehet. Mint a fentiekből is kiderül, az amulettet „bárki" hordhatja. Egy Sámán élete folyamán maximálisan kettőt készít, mivel hiedelmeik szerint több amulett készítése a szellemek neheztelését váltja ki. Újat csakis akkor formáznak, ha az egyik végérvényesen elpusztult. Elkészíteni csak hatodik vagy magasabb szinten képes. Megformázása előtt áldozatot mutat be a Sámán (lásd Áldozat). Az áldozati állat vérét keveri bele az agyagba, ennek köszönhető vörösesbarnás színe. Az elkészítése 37 Mp-be, 27 Fp-be, és három órába kerül, az Áldozat bemutatásán kívül. Az Áldozat bemutatását külön végzik, tehát utána a Sámán feltöltheti magát Mana-pontokkal. Az amulett csak akkor fejti ki hatását ha közvetlenül a testtel (bőrrel) érintkezik. Egyszerre annyi Ép és Fp tölthető bele, ahánnyal az elkészítő Sámán rendelkezik. A feltöltéshez szükséges Életerőt (Ép-t, Fp-t) a Sámán egyszerre vagy apránként, de a sajátjából tölti bele. Minden Sámán csak az általa készített amulettet képes feltölteni, másét nem. Feltöltése 29 Mp-be, 1 Fp-be és 5 órába kerül, ami Eksztázis alatt (lásd Szellemtánc) történik. A benne lévő 2 Ép-vel 1 Ép-t, vagy 4 Fp-t, és 1 Fp-vel 1 Fp-t vagy 5 Fp-vel 1 Ép-t lehet regenerálódni. Az Ép-k és az Fp-k kinyerése sem Manapontot, sem koncentrációt nem igényel, mivel a tárgy érzi a testben fellépő Életerő csökkenését, és ezt mintegy folyamatosan kiegyenlíti a kimerüléséig.

Az amulettet a Gyógyitalhoz hasonlóan a Sámánok Szellemtánchoz és más életerőt (Ép-t, Fp-t) igénylő mágiákhoz is tudják használni. A korongból a varázslataikhoz nyert Életerőt nem kell kipihenni – a Gyógyitalhoz hasonlóan –, viszont ha már a saját aktuális Ép-ből illetve Fp-ből folyik a mágia létrehozása, azt már igen. Ha az amulett használóját bármilyen sebződés éri, az a korongba foglalt életerő függvényében azonnal heg nélkül beforr. Közelharcban ez igen félelmetes látvány. Így tehát ha a használót ért sebzések elérik vagy túlhaladják a 15 Sp-t – és persze ha az amulett ezt beforrasztotta –, az ellenfél köteles Akaraterő-próbát dobni, ha elvéti, fejvesztve menekül az amulett viselője elől. A Kalandozók maguk dönthetik el, megriadnak-e a különleges mágiától vagy sem.

Bálvány

Készítheti: Sámán
Mp: Lásd a leírást
Ára: –

Általában embernél magasabb, de nem ritka a 8-10 láb magas bálvány sem. Készülhet fából, kőből, csontból, vagy ezek keverékéből. A törzs – és a Sámán – segítő szellemét (szellemeit) szokta ábrázolni faragott és festett formában. Ha oszlop alakú, akkor a fő segítő szellem helyezkedik el legfelül és alatta a többi, hatalmi rangsor szerint. A szellemeket állatok képében ábrázolják, úgymint: szarvas, ló, kutya, medve, farkas, madár, sas, bagoly, varjú, menyét, egér, gyík, teknős, holló, sirály, stb. Magába gyűjti a Szellemvilágot átható mágikus energiákat, és tárolja azokat; ezen képességét a benne lakó szellemeknek köszönheti, kik megszállták a bálványt, és onnan segítenek a varázslatok végrehajtásában. A bálvány ezt az összegyűjtött energiát képes a Sámánnak átadni.

A bálványnak való alapanyagot Megtisztítással választják ki, majd a felállítási helyre cipelik, és ha kell felállítják. A figura (figurák) kifaragását a Sámán végzi, ősi mondókákat kántálva. A bálvány 4-6 hétig készül aprólékos munkával. Elkészülte után, ha időközben még nem állították fel, felállítják. Ezt rituális állatáldozatok követik 3 napon keresztül – összesen 9 állat áldozatát követeli (lásd Áldozat).A harmadik nap estéjén a Felruházás rituáléját végzik el rajta, mely igen speciális. 45 Mana-pontot és 35 Fp-t igényel. A bálvány ettől fogva a Sámán haláláig mágikus tárgynak minősül. Az így létrehozott mágiát csak a bálvány kidöntésével, megcsonkításával, felégetésével lehet megtörni. Ha a Sámán megbetegszik, a bálványon a vésetek, szemmel láthatólag halványulnak és megkopnak, akár el is tűnhetnek. A betegség elmúltával az eredeti állapot áll vissza. A Sámán halálakor a bálvány összetörik és széthullik.

A Sámán és bálványa szoros kapcsolatban állnak egymással. Legtöbbször a Sámán sátrának közelében állítják fel, hatósugara, melyen belül hatása érvényesül, 35 méter sugarú kör, hatékonysága pedig a Sámán hatalmának és tudásának függvénye:

TSz	Használat száma/nap	Mp pótlás mértéke
1-7	2	30%
8-9	3	40%
10-13	4	50%
14-15	4	70%
16-	5	90%

Tehát a táblázat szerint egy 15. szintű Sámán naponta 4 olyan varázslatot tud végezni, melyek Mana-pontigényének a 70%-át a bálvány, és csak 30%-át fedezi maga. Persze ezek csak olyan mágiaformák lehetnek, melyek a bálvány hatósugarán belül érvényesülnek. A varázslatoknál fellépő Fp-, illetve Ép-vesztéstől így sem mentesül. A bálvány segítségét csak a felállító Sámán élvezheti. Betegsége esetén a Sámán veszít a bálvány hatóerejéből is:

Betegség szintje	Veszteség(%)	Veszteség, alkalom/nap
1-2	-20%	-1
3-5	-40%	-2
6-7	-50%	-3
8-9	-60%	-4
Bármilyen mérgezés	-40%	-3

Az előző példát tehát továbbvezetve, ha egy 15. szintű Sámán 7. szintű betegségbe esik, úgy naponta csak egyszer és 20%-os segítséggel használhatja fel a bálvány erejét.

Idéző Mágia

A Sámán kaszt egyik erőssége. Más kasztokhoz képest hamarabb, kisebb energia ráfordításával képesek szellemeket, lelkeket és démonokat idézni. E mágiaforma feltehetőleg azok egyike, melyet a Sámánok a Démonikus Óbirodalomból örököltek át. A hosszú évezredek alatt eredete és működésének elve feledésbe merült, mára csak a mesterről tanítványra szálló rítus maradt meg. A Sámánok nem tudják, és nem is kutatják, honnan származik, és miként működik e mágiaforma, megelégszenek a használatával.

Az érthetőség kedvéért a szellemeket (melyek lelkek, élőhalottak és démonok) Abdul al Sahred Necrografiája szerint vettük számba – nem mintha a Sámánok valaha is hallottak volna a hírhedt mágusról és munkájáról.

A sámánjelölt tanulmányának évei alatt a kísértetekről létező összes tudás birtokába jut. Hitvilágának köszönhetően azonban nem mindent ismer pontosan. A játék nyelvére lefordítva ez annyit jelent, hogy egy első Tapasztalati Szintű Sámán ismeri a kísértetek, illetve az Asztrál- és Mentálszellemek (Elementálok) felépítését, tudja sebezhetőségüket, ismeri összes fajtájukat, gondolati sémájukat, megidézésük módját és mindazon részeket, melyek az adott kísértet vagy Elementál leírásában szerepelnek. Viszont valódi – a Necrografia szerinti – keletkezésükről semmilyen fogalma nincsen. Érkezésük helyéről is csak a már leírtak – hitviláguk – szerint van tisztában.

Kísértetek: A Sámánok a megidézett kísérteteket bármire felhasználhatják. Amint a megidézett lény megjelenik, a Sámán és kísértete között telepátiához hasonló kapcsolat alakul ki. Tehát gondolati úton kommunikálhatnak, vagy felidézett képeket közölhetnek bármiféle összpontosítás nélkül – a távolság jelen esetben nem számít. Intelligensek, ezért összetett feladatok végrehajtására is képesek, segíthetik a Sámánt és társait harc vagy bármely feladat megoldásánál. Ismereteiknek megfelelően képesek válaszolni a feltett kérdésekre. A megidézett lények legjobb tudásuk szerint segítik a Sámánt – de csak a Sámánt!, másokon keresztülnéznek, utasításaikat figyelembe sem veszik – neki soha nem szegülnek ellen. Tehát a megjelent kísértet egy a Sámán által programozott intelligens szervnek feleltethető meg. A kísértetek megidézése a démonokéhoz hasonlóan zajlik, de áldozat bemutatása nem szükséges hozzá. A Sámán egyszerre annyi kísértetet tud megidézni, amennyi Fp-iből futja – természetesen anélkül, hogy elájulna. Ekkor már nem kell több Mana-pontot belefektetni.

Ha a Sámán bármi okból kifolyólag eszméletét veszti – míg a teremtmény az uralma alatt tartózkodik – úgy az általa idézett lény azonnal visszatér a saját síkjára. Ez történik akkor is, ha idézés közben ájul el. A Sámán által megidézett bármely lényre (kísértet, lélek, démon, Asztrál- és Mentálszellem /Elementál/) igaz, hogy a megidézőtől – a parancsára – maximálisan 1 kmnyire távolodhat el, mivel az idéző hatalma idáig terjed ki rá.

Démonok: A démonokra illetve az Asztrál- és Mentálszellemekre (Elementálokra) is a kísértetek fejezetben leírtak igazak! Démonidézésnél a Sámánnak nincs lehetősége újra feltöltenie az elméjét Mana-pontokkal az áldozat és az idézés között – mivel az Áldozat bemutatását és a mágikus csatorna megnyitását ugyanazon Szellemtánc alatt hajtja végre, nincs szünet a két varázs között! A Sámán első Tapasztalati Szinten csak a démonok létezését és hatalmi tagozódásukat ismeri. Érkezésük helyéről az ő esetükben is csak azt tudja, hogy Zherlig Kán egyik Démoni Síkjáról jönnek. Később a Közös Sámántudatban eltöltött idő bővíti ismereteit, és ennek köszönhetően általánosan hatodik szinten mondhatja magát Alapfokú démonismerőnek. Ismeretei, de nagyobb részt varázslata jóvoltából az idéző Sámánnak nem eshet bántódása, még a legvérengzőbb, leggonoszabb démon megidézésekor sem. A rituálé ugyanis áldozatbemutatással van egybekötve. A Sámán mágikus csatornát nyit a Külső Démoni Síkokra, és az áldozat életereje e csatornán keresztül távozik az adott démonhoz. A Sámánok úgy vélik, hogy a démonok lelkeket is fogyasztanak, és az áldozat lelkét is így emésztik el. Ezzel a rítussal mintegy kiengesztelik és lekenyerezik az adott teremtményt. Így már érthetővé válik, miért nincs szüksége a Sámánnak még a démonhercegek megidézésekor sem védőkörre, sem kirekesztőkörökre. A megjelenő démon ugyanis teljesíti parancsait.

Lélek: Ha valaki meghal a törzsben, a Sámán feladata a lelkének elvezetése a Túlvilágra – szellem-segítőállata segítségével. Ezt Szellemtánccal hajtja végre. A Sámán a Necrografiaban leírtakról mit sem tud, ő csak a hitvilága szerinti Túlvilágot ismeri, ahonnan képes megidézni az adott lelket. Hogy egy lélek milyen testben (formában) született újjá, azt megtudhatja egy másik lélek megkérdezésével, bár ez nem mindig sikerül. Ezen ismereteket még mesterétől sajátítja el. A lélek megidézését a démonidézéshez hasonlóan hajtják végre.

Szólítás – Lidércek (kísértet)

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 21 Mp + 1 Fp + speciális Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör + 13 kör
Hatótáv: –
Időtartam: 4 perc/TSz
Mágiaellenállás: –

A varázslattal a Sámán a Necrografia szerinti V. osztályú kísértetet, tehát lidércet idézhet meg. Az idézést Szellemtánc alatt kell végrehajtani. A rítus 21 Mana-pontba kerül,

plusz a Szellemtánc miatt 1 Fp-be és még annyi Fp-be, amennyi Ép-vel az adott – megidézni kívánt – lidérc rendelkezik. Tehát egy Fantom megidézése 21 Mp-be és 1 + 32 Fp-be kerül. Két Fantom megidézéséhez a Sámánnak 21 Mp-t és 1 + 2 x 32 Fp-t kell költenie. A megidézett teremtmény Tapasztalati Szintenként 4 percig teljesíti a Sámán minden parancsát legjobb tudása szerint. Az idő lejártával vagy ha a Sámán előbb elbocsátja, minden nyom nélkül eltűnik.

Szólítás – Szellem (kísértet)

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 29 Mp + 1 Fp + speciális Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör + 15 kör
Hatótáv: –
Időtartam: 3 perc/TSz
Mágiaellenállás: –

A Sámán ezen varázslattal a Necrografia VI. osztályába tartozó szellemet idézhet meg. Ezt az idézést is Szellemtánc alatt hajtja végre. A mágia 29 Mp-t, az Eksztázis miatt 1 Fp-t és szellemenként annyi Fp-t igényel, amennyi Ép-vel az adott lény rendelkezik. Az idézett kreatúra felett Tapasztalati Szintenként 3 percig van uralma a Sámánnak.

Szólítás – Életerővel táplálkozó szellem (kísértet)

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 37 Mp + 1 Fp + speciális Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör + 17 kör
Hatótáv: –
Időtartam: 2 perc/TSz
Mágiaellenállás: –

A Necrografia VII. osztálya szerinti kísértetet – életerővel táplálkozó szellemet – idézhet meg a Sámán ezen varázslattal. Mint az összes idézővarázsnak, ennek is elengedhetetlen része a Szellemtánc. 37 Mp-t igényel, az Fp szükséglete a Szólítás – lidércek nevű varázslathoz hasonló. Az így megidézett kísértetet Tapasztalati Szintenként 2 perccel tovább tudja az Elsődleges Anyagi Síkon tartani a Sámán. Tehát egy 9. szintű Sámán 18 percig tud parancsolni a teremtménynek, az idő lejártával azonnal visszatér saját síkjára.

Szólítás – Asztrál-, Mentálszellemek (Elementál)

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 15 Mp + 1 Fp + 2k6+7 Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör + 5 kör
Hatótáv: –
Időtartam: 4 perc/TSz
Mágiaellenállás: –

A varázslat lehetőséget nyújt Asztrál- vagy Mentál Elementálok – a Sámánok szerint szellemek – megidézésére. A Sámán előre csak a lény síkját határozhatja meg, faját nem. Az így megidézett lény teljesíti a telepátia útján küldött utasításokat. Az időtartam lejárta után visszatér saját síkjára. Az idézés 15 Mp-be és a Szellemtánc miatt 1 Fp-be kerül, plusz még 2k6+7 Fp-be.

Szólítás – Közös Sámántudat

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 12 Mp + 1 Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1kör + 7 kör
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: Tetszőleges
Mágiaellenállás: –

A Sámánok tudata igen fejlett, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint ez a gyakorlat, aminek eredetét így az évezredek múltán nehéz megítélni. Talán ezt is az Ó-Birodalomból örökölték, de az is lehet, hogy saját maguk fejlesztették ki, talán akaratukon kívül jött létre – valamely mágiájuk melléktermékeként. De ezt ma már senki emberfia meg nem mondja.

A Sámánok is többféleképpen vélekednek e varázslatról. Egyesek úgy tartják, hogy a Nagy Sámánőssel – legalábbis a szellemével – lépnek kapcsolatba. Mások pedig inkább úgy vélik, hogy egy, az évezredek alatt felhalmozott sámántudattal, s tudással lépnek kapcsolatba – tán nekik van igazuk, bár eredetét ők sem tudják.

Így érthetővé válik, hogy egy gyakorlatlan Sámán honnan és hogyan sajátíthat el tudását meghaladó új varázslatokat és egyéb – számára teljesen új – ismereteket, képzettségeket. A tudat képes képeket közölni. A tudat gyakorlati haszna, hogy a Sámán kérdéseket tehet föl neki. Mindenképpen kiemelendő, hogy több kérdés is feltehető egy alkalommal, és ezek nem feltétlenül eldöntendőek lehetnek. Persze a tudat is határos, vannak dolgok, melyekre ő sem ismeri a választ. Léteznek dolgok, melyekre tudja a választ, de szándékosan nem válaszol – a Sámánmesterek szerint így vezeti rá a kérdezőt a helyes útra, segít, hogy saját maga találja meg a választ, tudatának és megérzéseinek – ösztönének – köszönhetően. A varázslat két használata között legalább egy napnak kell eltelnie. Ahogy egy Sámán tapasztaltabbá válik, mind kevésbbé veszi igénybe e gyakorlatot. E tudatállapot eléréséhez is Szellemtánc szükségeltetik. A Sámán tetszőleges időt tölthet el ebben a leginkább Transzhoz hasonló tudatállapotban, így semmi mással nem foglalkozhat (mozgás, harc, más varázslat) csak e varázslatra koncentrálhat. Nem ritka, mikor fél napot vagy napokat töltenek el ebben az állapotban az ifjú Sámánok.

Hívás – Alsórendű démonok (démon)

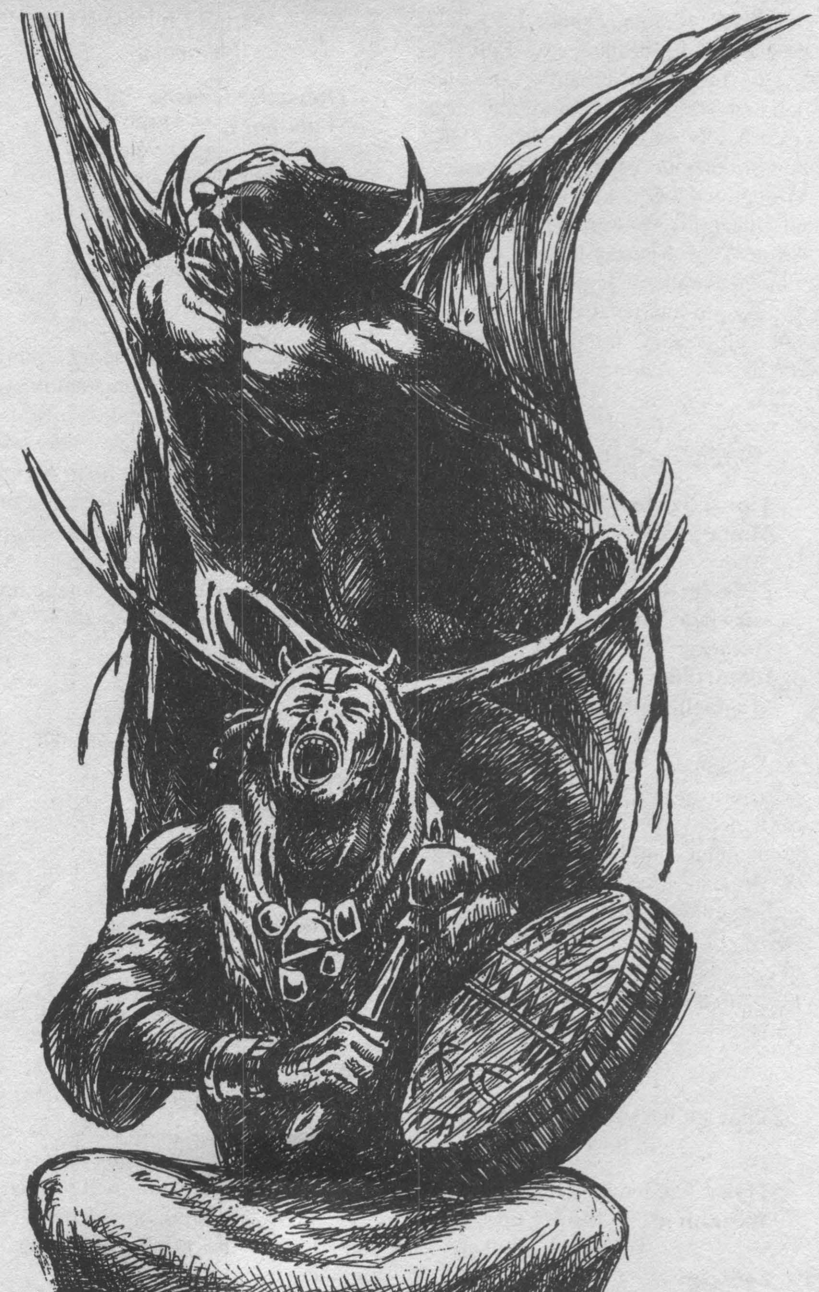
Típus: Szellemtánc
Mana-pont: (3 Mp + 1 Fp) + 47 Mp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 23 perc + 23 kör
Hatótáv: –
Időtartam: 4 perc/TSz
Mágiaellenállás: –

20 Ép-nél kevesebbel rendelkező – alsórendű – démonok idézhetőek meg e rítussal. A varázslat áldozattal (lásd Áldozat) kezdődik, melyben a Sámán a feláldozott állat lelkét, és életerejét a megidézendő démonnak ajánlja. A Sámán a Szellemtáncot tovább folytatva belép a rítus második részébe, melyben mágikus csatornát nyit a megfelelő Külső Síkra – az adott démonhoz. E csatornán aztán eljuttatja az „ajándékát" – a lelket és az életenergiát – a démonhoz. Ő miután azt felfalta, azon nyomban megjelenik az Elsődleges Anyagi Síkon. Az áldozat jelen esetben mindenképpen nagytestű állat kell hogy legyen, tehát: ló, marha, szamár, öszvér, szarvas, medve stb.; de akár ember is lehet. Az áldozatnak jó állapotban – életerősnek – kell lennie, ha netán nem így van, akkor a démon elnyeli ugyan a szerencsétlen préda Életerejét és Lelkét, de nem fog megjelenni. A Sámán az adott démont Tapasztalati Szintenként 4 percig tudja az uralma alatt tartani. Ezen idő alatt a démon az Idéző mágia bevezetőjében leírtak szerint viselkedik. Az idő lejártával haladéktalanul *visszatér* saját síkjára.

Hívás – Közrendű démonok (démon)

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: (3 Mp + 1 Fp + 6k6+9 Fp) + 59 Mp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 23 perc + 25 kör
Hatótáv: –
Időtartam: 3 perc/TSz
Mágiaellenállás: –

50 Ép-nél kevesebbel rendelkező – közrendű – démonok idézhetőek meg e rítussal. A varázslat áldozat bemutatásával (lásd Áldozat) kezdődik, mely jelen esetben igen speciális. Egy közrendű démon megidézéséhez a Sámánnak saját vérét – Életerejét – kell áldoznia. Tehát az áldozat alatt felvágja az ereit, és a megidézni kívánt démonnak ajánlja fel életenergiáját. A rítus során 6k6 + 9 Fp-t veszít. Ezt Szellemtánc alatt a mágikus csatorna megnyitása követi és a 25. kör végén a démon azonnal megjelenik. Tapasztalati Szintenként 3 percig teljesíti a Sámán minden utasítását. Az idő lejártával nyomban eltűnik.



Hívás – Démonurak (démon)

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: (3 Mp + 1 Fp + k6+1 Ép + 7k6+15 Fp) + 77 Mp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 23 perc + 26 kör
Hatótáv: –
Időtartam: Tapasztalati Szint-szer k3 perc
Mágiaellenállás: –

A 120 Ép-nél kevesebbel rendelkező démonok – démonurak – idézhetőek meg a varázslattal. Áldozat bemutatása (lásd Áldozat) szükséges a létrejöttéhez, mely a Hívás – Közrendű démonok varázslathoz hasonlóan itt is az idéző vérét követeli. A Sámán a rítus során k6+1 Ép-t – és vele együtt dupla annyi Fp-t – plusz 7k6+15 Fp-t veszít. A fentiekből is kitűnik, hogy ezt az idézést nem mindenki tudja végrehajtani, kimerítő volta miatt. A Sámán figyelmébe ajánljuk, hogy 4 Ép alatt Állóképesség-próbát kell tennie (lásd *Első Törvénykönyv* Az Életerő fejezet), amit ha elvét, elveszíti az eszméletét. Ekkor az áldozathoz szükséges Mp-k, Ép-k és Fp-k elvesznek, viszont az idézéshez szükséges 77 Mp megmarad. A megidézett démonúr TSz-enként k3 percig követi a Sámán utasításait, utána távozik. Tehát egy 12. szintű Sámánnak 12-szer kell dobnia k3-mal (k3=k6/2; 1,2=1; 3,4=2; 5,6=3) és a számok összegét véve megtudja, hogy hány percig van az uralma alatt a démon. De ez utóbbival a Sámán karakter is tisztában van.

Hívás – Démonhercegek (démon)

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: (3 Mp+1 Fp+k6+5 Ép+7k10+20 Fp) + 98 Mp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 23 perc + 30 kör
Hatótáv: –
Időtartam: TSz percben
Mágiaellenállás: –

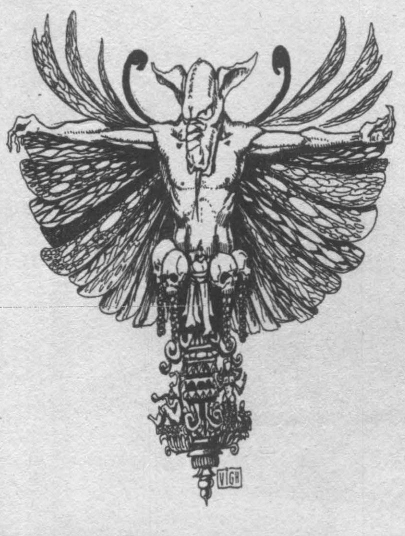
A 120 Ép-nél többel rendelkező démonok, tehát démonhercegek idézhetőek meg e varázslat segítségével. Ehhez is áldozat (lásd Áldozat) szükséges, melyben a Sámán saját életerejét kell hogy felhasználja a Hívás – Közrendű démonok varázslathoz hasonlóan. Az áldozat során a Sámán k6+5 Ép-t – és vele együtt természetesen dupla annyi Fp-t, plusz 7k10+20 Fp-t veszít. Ritka az olyan Sámán, aki bármiféle segítség nélkül képes egy démonherceget megidézni. A legtöbb – ha elég nagy hozzá a tudása – csak Gyógyító amulettel képes e mágiaforma létrehozására. E helyütt is érvényes az, amit a Hívás – Démonurak varázslatnál leírtunk. Név szerint: 4 Ép alatt az idéző köteles Állóképesség-próbát dobni (lásd *Első*

Törvénykönyv Az Életerő fejezet), – amit ha elvét, elveszíti az eszméletét, miáltal a varázslat megszakad. Ekkor az áldozathoz szükséges Mp-k, Ép-k, Fp-k elvesznek, viszont maga az idézéshez kellő 98 Mp megmarad. A megjelenő démonherceg a Sámán Tapasztalati Szintjének megfelelő percig követi az idéző utasításait.

Hívás – Elhunytak lelke (lélek)

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: (3 Mp + 1 Fp) + 63 Mp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 23 perc + 21 kör
Hatótáv: –
Időtartam: TSz-szer k6 perc
Mágiaellenállás: –

E varázslat segítségével a Sámán egy halott lelkét idézheti meg. A varázslótól eltérően a Sámánnak elég csak a megidézendő teljes nevét tudnia, és nem kell, hogy rendelkezzen a lélek utolsó testének valamely csontjával vagy kedves, személyes holmijával. A varázslat áldozattal kezdődik (lásd Áldozat), ezt a Szellemtánc megszakítása nélkül követi a hívó rítus. Az áldozat csak fehér ló lehet – egyes törzseknél vagy alkalmakkor ember, és a Hívás – Alsórendű démonok varázslathoz hasonlóan, ha ez nem így van, úgy a lélek meg sem jelenik. A megjelenő lelket a Sámán nem látja, viszont a varázslathoz felhasznált Szellemtánccal képes vele kommunikálni – mintha csak beszélgetnének. A Szellemtáncot a varázslási idő lejárta után is fenntarthatja a Sámán, kapcsolattartás végett – természetesen ez plusz Fp-be nem kerül. A lélek a Sámán Tapasztalati Szintjeszer k6 percig van jelen, utána távozik valamely Külső Síkra.



Szabad Mágia

Ide olyan mágiaformák tartoznak, melyek egyetlen másik csoportba sem sorolhatóak. Ezek vagy véletlenszerűen, vagy hosszas kísérletezések során fejlődtek ki.

Mágiaérzékelés

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 1 Mp + 1 Fp
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör + 2 kör
Hatótáv: 20 méter sugarú kör
Időtartam: perc/Szint
Mágiaellenállás: –

A varázslat segítségével a Sámán érzékelheti bármilyen típusú mágia jelenlétét, legyen annak forrása tárgy, személy, hely vagy bármi más. A Sámán pontosan érzékeli a helyét, forrását. Kivételt képeznek azok a mágiaformák, melyeket erősebb Leplezés véd. A varázslatot a Sámán Szellemtánc alatt hajtja végre, a kívánt tudást a szellemek súgják a fülébe. A Boszorkányok Megbélyegzés csókja által létrehozott bélyeg sem észlelhető.

A varázslat 1 Mp-ért és 1 Fp-ért 5 E-vel erősíthető.

Delej

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 31 Mp + 16 Fp
Erősség: 2 / Tsz
Varázslás ideje: 1 kör + 4 kör
Hatótáv: Önmaga, lásd a leírásban
Időtartam: TSz + 3k10 kör
Mágiaellenállás: –

A Sámán a Szellemtánc egy különösen kimerítő formájával – és természetesen a befektetett Mp-kel – furcsa pajzsot hoz létre. A pajzs egyfajta kapu, melyen át a mágikus energiák – és csak azok – visszaáramlanak a Szellem Síkra, ahol azt a szellemek a Sámán javára fordítják. Ennek hatása kétféleképpen mutatkozik meg, a Sámán választja meg, miként.

Az első módnál a Sámán teste bármilyen, az időtartam alatt rá mondott mágiát elnyeli, ha annak erőssége kevesebb a Delej E-jénél. Így a varázslat nem képes rá kifejteni hatását. Ha a reá használt mágiák össz Mana-pontjai elérik a harmincat, akkor 1 szegmensen belül 1E erejű Villámaura jelenik meg a teste körül. Az Aura az időtartam végéig övezi a Sámánt. Bárki, aki az így felvértezett Sámánhoz hozzáér, vagy akiket ő érint meg, 1k10 Sp- t veszítenek. Ugyanez történik azzal is, aki fém kézifegyverrel sikeres támadást hajt végre ellene, s nem gondoskodott fegyvere szigeteléséről. A Sámán a varázslattal támadhat is. Az Aura ereje minden plusz 5, a Sámánra mondott Manaponttal növekszik. Tehát 35 Mp-nél 2E erejű, 40 Mp-nél 3E erejű, 45 Mp-nél 4E erejű, stb.; és ennek megfelelően természetesen a sebzés is növekszik, minden plusz E-vel 1k10-zel. Az időtartam lejártával az aura azonnal megszűnik. De a megszűnés pillanatával a Sámán mindenkor tisztában van.

A másik felhasználási módnál a Sámán az időtartam alatt rá alkalmazott mágiák Mana-pontjait összegyűjti. Természetesen az alkalmazott varázslatok ebben az esetben sem fejtik ki hatásukat, csak ha erősségük nagyobb a Delej E-jénél. A varázslat csak akkor válik felhasználhatóvá, ha már legalább 40 Mp összegyűlt. A Sámán a tudatával érzi az összegyűlt Mp-k erejét – az első felhasználási módhoz hasonlóan, de ha a varázslatot mégis a minimálisan kellő mennyiség előtt szeretné használni, úgy semmi nem jön létre, de a felhalmozott potenciál megmarad, és tovább töltődik. Amikor a felhalmozott Mana-pontok elérik a 40-et, azt a Sámán megérzi, és ettől a pillanattól kezdve az időtartamon belül bármikor aktivizálhat egy 1E erejű kavargó villámörvényt, mely a testéből csap ki. Ez a villámörvény embermagasságú, 15 méter sugarú körön belül élőlényről élőlényre járva, pillanatok alatt mindenkin, egyenként 3k10 Sp-t sebez. Természetesen a Sámánban nem tesz kárt. A varázslatot gondolati úton azonnal, – 1 szegmensen belül – aktivizálhatja. A villámörvény igen félelmetes, villámnyelvek, szikrák, kisülések csapnak ki belőle, nagy zajhatással jár. Ez a látvány és hang, meg a levegőben felgyülemlett – majdnem tapintható – nyers energia megnyilvánulása mindenkit sokkol a hatósugáron belül. Ezért nincs esélyük kiugrani, elszaladni, bármilyen Képesség-próbát tenni. Aki a hatósugáron kívül van, az köteles Akaraterő-próbát dobni, ha elvéti, elmenekül a Sámán elől. Minden összegyűjtött plusz 10 Mp még 1E erősséget, s vele együtt 1k10 sebzést jelent. Tehát 50 Mp-nél a varázslatnak 2E ereje, és 4k10 sebzése lesz és így tovább. Ezek szerint elképzelhető, hogy ha a Sámán sokáig kivár, mindenkit ájulásba sebez. A varázslatot az időtartamon belül egyszer lehet aktivizálni.

A varázslat két formája egyszerre nem alkalmazható. Ha az időtartamon

belül az alapvetően szükséges Mp-k nem gyűlnek össze, úgy a varázslatba befektetett Mp-k és Fp-k elvesznek, és semmi nem jön létre. Ha a mágiát nem közvetlenül a Sámánra alkalmazzák, hanem 3 m sugarú körön belül álló társaira és követőire is – tehát a csoportra, úgy azt is elnyeli a Sámán tudata – mint egy mágikus villámhárító. Ilyen varázslat például egy Tűzkitörés, mely az egész csapatra hat. Viszont ha csak az egyik társára mondják az ártó igéket, úgy azt nem vezeti el; például Tűznyíl valamelyik követőre. A sebzések kiszámításánál a *Első Törvénykönyv*ben található Boszorkánymesteri mágia Villámmágia fejezetét kell alapul venni (lásd 174. oldal).

Madárszem

Típus: Kántálás
Mana-pont: 10 Mp + 1 Fp vagy 13 Mp + 1Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör + 3 kör
Hatótáv: 5 km
Időtartam: TSz + 10 perc
Mágiaellenállás: –

A varázslattal a Sámán egy égben szárnyaló madár szemével tekinthet le az alanti tájra. Ennek egyetlen feltétele, hogy legalább egy madarat lásson. Ha többet is észrevesz, tetszése szerint választhat közülük. A varázslat 10 Manapontba kerül, de ha alkalmazója további 3-at áldoz rá, irányíthatja is a madarat. Feljebb vagy alább reptetheti, esetleg épületekbe is beirányíthatja. A varázslatot Szellemtánc alatt kell végrehajtani. Nem erősíthető, és csak állati intelligenciájú szárnyasokra alkalmazható.

Szellemujjak

Típus: Kántálás
Mana-pont: 2 Mp + 5 Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: Az adott tárgy
Időtartam: 2 kör
Mágiaellenállás: –

E varázslat valószínűleg a Lebegés nevű varázs egyszerűbb formája. A szellemek segítségével kisebb tárgyak mozgatására nyílik mód látótávolságon belül. Távol heverő fegyverünket magunkhoz húzhatjuk, elfordíthatunk a zárban egy kulcsot, vagy észrevétlen elemelhetünk némi ritka gyógynövényt a szárítóból. A varázslat csak kántálást igényel. Utána már csak a mozgatni kívánt tárgyon kell tartani tekintetünket. Amint elfordulunk, vagy valami eltakarja a tárgyat, az mozdulatlanná válik, esetleg – ha a levegőben volt – leesik. A varázs csak lassú mozgatásra alkalmas – egy futó ember sebességénél gyorsabbat nem érhetünk el vele, ezért ilyen módon fegyvert dobni vagy sebesülést okozni lehetetlen.

Mivel nem Elemi Mágián alapul, a varázslat a mágikus tárgyakra is alkalmazható. A fejlécben feltüntetett értékkel 1 kg súlyú tárgy mozgatható 2 körig. Minden egyes további Mana-ponttal vagy a tárgy súlya növelhető 1 kilóval, vagy az időtartamot növelhetjük meg 1 körrel.

Engedelmesség – állat

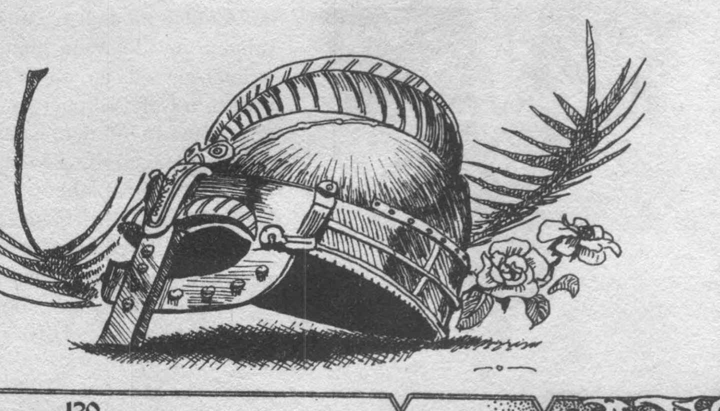
Típus: Szabad mágia
Mana-pont: 12 + 6 Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 m sugarú kör
Időtartam: 10 kör
Mágiaellenállás: mentális

Ezzel a varázslattal a Sámán rá tudja kényszeríteni az akaratát egy állatra, mely 20 méter sugarú körön belül tartózkodik a varázslás pillanatában. A szellemek segítségével képes az állatot irányítani, ehhez szavakat nem kell használnia, mindössze arra kell koncentrálnia, hogy mit cselekedjék. Az állat, ha a Sámán úgy utasítja, megvédi őt, vagy bármit végrehajt képességei és tudása határain belül. Egy parancs mind a 10 kört kitöltheti – lehet például őrzés, támadás. Az állatok rendelkeznek már Asztráltesttel s mentális csírával is, de ezek ereje annyival kisebb, mint a Sámán és általában az ember asztrális és mentális kisugárzása, hogy Mágiaellenállásnak nincs helye. A varázs csak állatokra alkalmazható, fejlett tudattal vagy mágikus képességekkel rendelkező szörnyekre nem. A létrehozásához elég kántálni a Sámánnak. A varázslat rendelkezik egy kiegészítővel is, mely a Sámánok áldozatbemutatását könnyíti meg. Házi állatok feláldozásakor a rítus nem jelent különösebb gondot, mivel szelídek, bár itt is adódhatnak problémák és kivételek. De vadállatok feláldozásánál – például farkas vagy medve esetében – a szertartás akadályokba ütközhet, mivel egy medve nem adja olcsón az életét. Ekkor a Sámán a varázslatot alkalmazva az időtartam lejártáig elirányíthatja az állatot a rítus tisztásáig, vagy egy felállított ketrecbe. A varázslatot 6 Mp-vel és 1 Fp-vel kibővítve, a szellemek az időtartamon belül bármikor csapást mérnek az állatra, minek következtében az elájul, és 1k6 óráig fekszik eszméletlenül. A Sámán mindenkor tisztában van az eszméletre térés időpontjával. Az így letaglózott állatot azután már könnyű szállítani vagy feláldozni – a rítus alatt meg sem mozdul. A csapás méréséhez semmilyen varázsszó nem szükséges, elég egyszerűen rákoncentrálni, és egy szegmens alatt létrejön – de természetesen a kiszemelt állatnak a hatótávon belül kell tartózkodnia. Ez az utóbbi formula alkalmazható magában is – tehát a Sámán nem bajlódik az állat irányításával. Az időtartam 1 Mp-ért 1 körrel tolható ki.

Démoni hatalom – képességnövelés

Típus: Kántálás
Mana-pont: Lásd a leírást
Erősség: 1
Varázslás ideje: 8 szegmens
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Mágiaellenállás: –

A Sámánok ezen varázslatnak is köszönhetik rettegett hírüket, mivel a törzs igen furcsán néz az olyan Sámánra, aki addig még a botját is „alig" bírta el, majd a következő pillanatban képes megemelni egy lovat vagy leütni egy vérengző medvét. A hittérítő papok számos ilyen és ehhez hasonló esetről számoltak be. Rájöttek azonban arra is hogy e különös tulajdonságokat (me-



lyek hasonlóak a Képességjavítás Pszi diszciplínához) a Sámánok a testükbe költöző démonok segítségével érik el. A fentiek alapján érthetővé válik az a törzsön belüli nézet, mely szerint a Sámánt néha démoni hatalom szállja meg, ekkor a törzs tagjai még a közelébe sem merészkednek.

A Sámán a varázslat segítségével képes fizikai képességei – kivéve a Szépség – megváltoztatására. A változás csak időleges, s a varázs hatásának elmúltával visszatérnek az eredeti értékek. A varázslattal a képességek 20 fölé is emelhetők, de ez esetben a Sámán az időtartam lejártával k6 órára elveszíti az eszméletét. A képességet csak növelni lehet e formulával, és a Sámán csak magára alkalmazhatja.

+ módosítás	szükséges Mp	szükséges Fp
1	1	1
2	2	2
3	4	4
4	7	7
5	13	9
6	21	13

A varázslat létrejöttéhez Szellemtánc nem, csak kántálás szükséges, mindössze 8 szegmensen keresztül. A táblázatban feltüntetett Mp és Fp értékek a varázslat teljes időtartamára (6 kör) vonatkoznak.

Üzenet

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 17 Mp + 1 Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: Speciális
Hatótáv: 10 kilométer szintenként
Időtartam: 1 perc szintenként
Mágiaellenállás: –

A varázslat segítségével a Sámán kapcsolatba kerülhet egy tetszés szerinti személlyel. Az képes visszaüzenni anélkül, hogy értene a mágiához vagy a Pszihez. A társalgás a Sámán részéről Szellemtánc alatt zajlik, s nagy távolságok esetén meglehetős időt vesz igénybe, mert az üzeneteket egy szellemfutár hozza-viszi, aki óránként 100 kilométert képes megtenni. A személy bárki lehet, és a küldött üzeneteket csak ő hallja – ez fordítva is igaz. Ha a Sámán a kapcsolatot egy másik Sámánnal veszi fel, úgy a varázslat csak 11 Mp-be és 1 Fp-be kerül.

Átváltozás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 53 Mp + 1 Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör + 20 kör
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 1 óra/TSz
Mágiaellenállás: –

A Sámán ezen varázslat segítségével képes átváltozni állatokká. A rituálét Szellemtánc alatt hajtja végre, és a végén pár pillanat alatt játszódik le az átalakulás. Csak a Sámán teste változik át, ruhái és felszerelése nem; így tanácsos a varázslatot meztelenül végeznie, mert az átváltozás során ruhái szétszakadhatnak, megsérülhetnek. A Sámán farkassá, medvévé, tigrissé, oroszlánná, valamilyen kis erdei emlőssé (menyét, egér, görény), vagy bármiféle ragadozó madárrá változhat – ez utóbbi lehet sólyom, bagoly, sas, ölyv, keselyű, stb. Az átváltozott Sámán az adott állat – Bestiáriumban leírt – tulajdonságaival és harci értékeivel rendelkezik. Nem ez áll viszont Ép-ire és Fp-ire, amelyek mindenkor a sajátjai. Ha új bőrében meghal, vagy a varázslat ideje lejár, úgy azon nyomban visszaváltozik. Természetesen az átváltozott alakban szerzett sebek mindenkor meglátszódnak az emberi testen is. Például ha a Sámán medvévé változik, és ekkor levágják az egyik mancsát, akkor visszaváltozva hiányozni fog a keze. Átalakulva nem lehet varázsolni, mindössze beszüntetni lehet a varázst, ezáltal azonnal megkezdődik a visszaalakulás, mely – az átalakuláshoz hasonlóan – kb. 1 körig tart.

Összeforrás – tudatilag

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 35 Mp + 1 Fp / 2 fő (+ 30 Mp még egy fő)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör + 5 kör/fő
Hatótáv: 3 km
Időtartam: 2 óra/szint
Mágiaellenállás: –

A varázslat igen hasonlít a sámán Közös tudathoz, nem lehetetlen, hogy annak gyengébb hatású változata. Ezt a varázslatot leginkább NJK-k használják, mivel csak Sámánok között jöhet létre. Igen hatásos pajzsot hoz létre, mely asztrálisan és mentálisan is megmutatkozik. A készítő Sámán összeköti két vagy több Sámán Asztrálját és Mentálját. Így a kapcsolatban állók ismerni fogják egymás érzelmeit és gondolatait a legkisebb rezdülésekig. Ezért elég gyakori, hogy még a Sámánok sem használják, jellemükből és egymással szembeni bizalmatlanságukból kifolyólag. Az emlékekben természetesen nem lehet kutatni e varázslat segítségével sem, csak az időtartam alatt felmerülő gondolatok és érzelmek lesznek „közkinccsé". A használók között telepátia is kiépül. A varázslat lényege, hogy a résztvevők Asztrál- és Mentálvédelme egy-egy közös védelemmé forr össze, mely mindig azt támogatja, aki ellen asztrális vagy mentális támadást hajtottak végre. A közös védelmi mezők szegmensek ezredrésze alatt változtatják helyüket, így szinte lehetetlen az összetartozók közül bárkit is úgy megtámadni, hogy a mezőnek meg kelljen oszlania két támadás között. Ha erre mégis sor kerül, az összeadódott védelem egyenlően oszlik meg a támadottak között. Tehát ha egy Sámán Asztrális ME-je 28, mentális ME-je 25, egy másiknak az asztrális ME-je 23, mentális ME-je 22, úgy össz. asztrális ME-jük 51, össz. mentális ME-jük 47 lesz. A varázslat csak olyan személyen alkalmazható, aki nem ellenkezik. Ha mégis, a varázslat nem jön létre. A varázslathoz 35 Mp és – mivel Szellemtánc alatt hajtják végre – 1 Fp szükséges, ha két személy között épül ki a kapcsolat; minden további személynél még 30 Mp-t kell rááldozni. A varázslatot előbb megszakítani csak a készítő Sámán tudja – feltéve, ha akarja.

Összeforrás – Életerővel

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 35 Mp + 1 Fp / 2 fő (+ 30 Mp még egy fő)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1kör + 5 kör/fő
Hatótáv: 3 km
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiellenállás: –

Sokban hasonlít az Összeforrás – tudatilag varázslathoz, de itt nem a tudatot, hanem a résztvevő Sámánok életerejét köti össze. A Fájdalom- és Életerő pontok így a résztvevők igényei szerint áramoltathatóak egymás között. Mindenki a saját Fájdalom és Életerő Pontjaival rendelkezik, de ha a körből egy tag súlyosan sebződött, a pontokat átáramoltathatják neki, azaz saját pontjaikból gyógyíthatják társukat. Az Életerő átvitele rendkívül gyors, *így akár az ájulás* vagy a halál is megakadályozható, ha a sebzés pillanatában új energiával töltődik fel az ál-

dozat. A csoport tagjai a mágia segítségével – számszerűen – megérzik, hogy ki mennyi Életerő- vagy Fájdalomtűrés-pontot vesztett akár varázslás, akár harc során. A kisebb hatalmú Sámánok a magasabb tudási szinten lévő – és ezáltal hatékonyabb varázslatokat is alkalmazni tudó – társaikat támogathatják így. A varázslat Mana-pontjainak és varázslási idejének kiszámítása az Összeforrás – tudatilag varázslatnál leírtaknak megfelelően történik, a hatótávra, beszüntetésre, és a beleegyezésre vonatkozó megjegyzések erre is érvényesek.

Jóslás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: Lásd a leírást + 1Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör + 30 kör
Hatótáv: A jóslás segédeszköze
Időtartam: Egyszeri
Mágiaellenállás: –

A Sámánok tudásának egyik fő szakterülete a jóslás. Már oly magas fokon és tökéllyel végzik, hogy méltán nevezhetjük e tudományukat művészetnek. A Sámánok igen széles skálájú jóslási technikát ismernek és használnak.

A játékban a művelet elsajátítása és gyakorlása félig mágiát és – mintha Tudományos Képzettség lenne – Képzettség- pontokat is igényelhet. Egy Sámánnak első szinten 8%-a van jóslásra, melyhez minden további szinten ugyanannyi adódik (1. szinten 8%, 2. szinten 16%, 3. szinten 24%, stb). Ez egy Kp hozzáadásával – a *Első Törvénykönyv*ben leírtaktól eltérően – csak 2%-kal emelhető. A felhasznált Mana-pontok a jóslás esélyeit növelik, minden egyes pont 2%-kal. Azt, hogy a Sámán mennyit költ belőlük a jóslásra, csak aktuális Mp-itől és magától függ. A varázs egyébként végrehajtható Mana-pontok rááldozása nélkül is – de természetesen Szellemtánc ekkor is szükséges hozzá. Miután elérte az Eksztázist, a Sámán jóslásba kezd, melyet bármilyen testhelyzetben, dob nélkül is végrehajthat – persze továbbra is Szellemtánc alatt. Kántálva kéri szellemállatait, hogy mutassák meg neki a helyes utat – mely a rejtélyek kulcsához vezet. Ekkor a Sámán k100-zal dob – Képzettség-próbát tesz. Ha a Kp-ből és a Mana-pontokból adódó százalék alá dob, úgy válaszolnak a szellemek, ha fölé akkor nem – de a varázslás idejét ekkor is ki kell várni. Ha kegyesek a szellemek és válaszolnak, akkor csak a kérdést kell feltenni, mely bármilyen jellegű lehet. A válasz a következőképpen alakulhat:

dobás (k6)	válasz
1, 6	várni kell a válaszra (dobj újat), a varázslás ideje duplájára nő
2-3	a kérdésre egy válasz jön
4	a kérdésre egy válasz jön, plusz 1 információval
5	a kérdésre egy válasz jön, plusz 2 információval

A fenti táblázat válaszait értelemszerűen kell alkalmazni (ha a kérdésre csak egy válasz adható, akkor természetesen a 4-es és 5-ös dobásoknál sem lesz ez másként). A 4-es és 5-ös dobás plusz információi vonatkozhatnak közvetlenül a kérdésre is, de lehetséges más segítség is. A KM-nek tanácsos a válaszokat jól megfontolnia – ez igen kényes sarokpontja a varázslatnak, nehogy sokat eláruljon. Célszerű talányos, kétértelmű, elérthető válaszokat adni. Ha egyfajta probléma megoldására többször is használják a varázslatot az még nem jelenti azt, hogy a kérdésre újabb információ érkezik. Lehet, hogy ugyanazt a választ kapja a kérdező, de előfordulhat, hogy semmilyet. Például, ha a kaland előtt a csapat Sámánja jóslás útján érdeklődik a kaland folyamán adódó nagyobb veszedelmek felől. A KM tudja, hogy egy szobába belépve az ajtóra irányított rejtett lyukakból mérgezett hegyű nyílvesszők vágódnak ki a benyitóra. 5-ös dobás esetén a következő választ adhatja: Sötét szobába lépve a vipera feje lecsap.

+1. A szobát egy folyosó jobb oldalán leled.

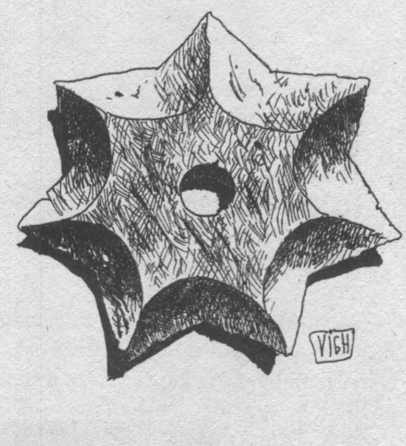
+2. Nézz hátra!

A válasz magáért beszél, az első plusz információ sem árul el sokat, mivel egy labirintusban jó néhány szoba van jobb oldalt. A második plusz válasz pedig talán a hátulról támadó orgyilkosra, tolvajra, vagy vadállatra figyelmeztet a kaland folyamán, aki ezentúl tettét bármikor végrehajthatja. Természetesen számos más variáció is elképzelhető, ez a KM fantáziájára és találékonyságára van bízva. Jóslás csak akkor jön létre, ha a Sámán használ hozzá valamilyen eszközt. Ezen eszközök segítségével fajtánként máshogy zajlik a varázslat, lásd a Jóslási fajták részt.

Tűztagadás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 38 Mp + 1 Fp
Erősség: 2 E / Tsz
Varázslás ideje: 1 kör + 5 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 2 kör/szint
Mágiaellenállás: –

Akit a Sámán a varázslat létrehozása után 1 percen belül megérint, azt – az időtartam alatt – a szellemek megóvják a tűztől. Képes elviselni bármekkora hőséget, bántatlanul tartózkodhat akár a legforróbb lángpokol közepén is: a tűz sem fájdalmat, sem sérülést nem okoz neki – természetesen csak akkor, ha a támadó tűz erőssége alacsonyabb a tűztagadás E-jénél. A varázslat tökéletes védelmet nyújt még minden tűzvarázslat és más varázslókasztok tűzzel vagy hővel sebző varázslataival szemben is. Ha az átruházás nem történik meg 1 percen belül, úgy a felhasznált pontok (Mp, Fp) elvesznek. Egyszerre csak egy személyen hajtható végre a varázslat, melynek létrehozása Szellemtáncot igényel. Az illető felszerelése, ruhái és egyéb tárgyai nem élvezik a mágia nyújtotta védelmet, azaz a mágia védettje könnyen élő fáklyává változhat anélkül, hogy megégetné magát.



Természeti Mágia

A Sámánok által egyik legtöbbet használt varázslatcsoport, melyet általában ártó, gonosz szándékkal használnak fel. Tehát az efféle varázslatok legtöbbje méltán nevezhető fekete mágiának. Alapfeltétel, hogy csak szabadban hajthatóak végre, a kivételeket az egyes varázslatok leírásában közöljük. Mági-

ájukkal csak a természeti hatásokat tudják fokozni, variálni, őselemeket és tiszta paraelemeket megidézni képtelenek.

Az utóbbi pár száz évben már a civilizált lakosság is féli eme pusztító csapásokat. Ám ez igen ritkán fordul elő, a városokat őrző Varázslók közreműködésének köszönhetően.

Köd

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 3 Mp + 1 Fp
Erősség: 3 + TSz
Varázslás ideje: 1 kör + 4 kör
Hatótáv: 10 méter sugarú kör/szint
Időtartam: 5 kör
Mágiaellenállás: –

A Sámán az adott területen képes ködöt idézni. A ködfelhő egybefüggő, sűrű, kívülállók számára szinte áthatolhatatlannak tűnik. A köd 5 körig marad egyben, és utána is fennmaradhat, ha a szél szét nem hordja. Az ötödik kör után már csak a légmozgás játékszere, nem feltétlenül marad a kijelölt területen, továbbsodródhat, de akár el is oszolhat. További 1 Mp rááldozásával vagy a hatótáv növelhető 3 méterrel, vagy az időtartam 1 körrel. A ködben lehetetlen íjat vagy dobófegyvert használni, s a ködben állók TÉ-je 15-tel csökken. Természetesen a megidézéséhez Szellemtánc szükségeltetik. A köd epicentruma a Sámántól számított 300 méteren belül bárhol (a kívánt helyen) lehet.

Fagy

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 18 Mp + 4 Fp
Erősség: 7 + TSz
Varázslás ideje: 1 kör + 16 kör
Hatótáv: 10 méter sugarú kör/szint
Időtartam: 15 perc
Mágiaellenállás: –

Az adott területen 4 kör alatt a hőmérséklet – bármennyi is volt korábban -20 és -30 C° közé süllyed. A környezeti pára (levegőben lévő) megfagy, és dér formájában kiül mindenre. Ha a hatótávon belül tartózkodók vastagon fel vannak öltözködve, úgy körönként csak 1 Sp-t vesztenek, ha nem, úgy 3 Sp-t – a csontig hatoló hidegtől. Az élőlények életfunkciói folyamatosan lassulnak, míg halálra nem fagynak. A Harcértékek (KÉ, TÉ, VÉ, CÉ) a területen eltöltött 2 perc után minden körben 1 ponttal esnek, ha bármelyik is nullára zuhan, az a halál beálltát jelenti. Ha valaki még halála előtt kikerül a körből, úgy Harcértékei még két percig nem változnak, majd 2 körönként emelkednek eggyel – míg vissza nem állnak az eredeti formájukba. A körben tartózkodók a fentieken kívül 2 perc múltán kötelesek Egészség-próbát dobni, amenynyiben ezt elvétik, úgy megfáznak, mely betegség a vétés mértékétől függetlenül mindig súlyosnak számít, a Betegségek című fejezetben (lásd *Első Törvénykönyv* 372. oldal) leírtak szerint. A betegség alatt az Egészség, Állóképesség Képességek csökkennek a súlyosság mértékében, az Fp vesztés és a módosítók is ezek szerint alakulnak. Egészség-próbát az állapot javulásakor és romlásakor is 12 óránként kell dobni. A területen lévő folyadékok megfagynak, ha netán valamiben tárolták őket, akkor azok szétrepednek. A varázslatot kifejezetten hatásosan lehet felhasználni alvó, táborozó emberek ellen, akik nem biztos, hogy észrevesznek valamit. A területen termesztett kisebb növények bizonyos, hogy elfagynak, esetleg néhány fa kerülheti el a fagyhalált. Az időtartam lejártával a hőmérséklet 1 perc alatt fokozatosan áll vissza az eredetire. A megidézett Fagy epicentruma maximálisan 300 méterre lehet a Sámántól. A Fagyot csak Szellemtánc alatt lehet létrehozni.

Szél

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 3 Mp + 3 Fp
Erősség: 3 + TSz
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: 10 méter sugarú kör/szint
Időtartam: 2 perc/szint
Mágiaellenállás: –

A varázslattal a szélcsendből is gyenge szél kelthető, akár zárt helyen is. Ez a Szél elfújja a gyertyák, a fáklyák lángját, és ereje elegendő arra is, hogy a talajon levő port vagy homokot – ha van, akár faleveleket is – felkapva, a Sámán akarata szerint, másokat időlegesen megvakítson. A Szél fontos tulajdonsága, hogy a Sámán mindenkor irányítani tudja, hangos kiáltásokkal vagy karmozdulatokkal. Így akár kisebb porförgeteget is kelthet a Szél állandó körbeforgatásával; vagy a szabadon égő tüzeket befolyásolhatja a Szél erejével (továbbterjedés, erősség). Az irányítás nem igényel koncentrációt – a következő parancsig a Szél az előző utasításokat teljesíti –, így a Sámán varázsolhat, vagy harcolhat is közben. Létrehozása kántálással történik.

Villám

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 7 Mp + 4 Fp
Erősség: 3
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 30 méter sugarú kör
Időtartam: Egyszeri
Mágiaellenállás: –

A Szellemtánc alatt egy mélyen elmormolt szóval a Sámán olyan energiákat szabadít fel, melyek beépülnek a levegőbe, és az ott lapuló feszültséget kisütik a célzott lény vagy tárgy felé. Ez a feszültség nyers természeti energiaként, Villámként jelenik meg. Mindezen folyamat jóformán egy pillanat alatt játszódik le. A fenti részletes leírás a hittérítő papoknak köszönhető, kiknek volt ideje és módja saját bőrükön tapasztalni és tanulmányozni a hatást. Mivel a Villám a levegőből csap le – teljesen kiszámíthatatlanul –, ezért fedezékbe vonulni, kitérni előle, elhárítani képtelenség. A varázslatot a Sámán kántálással – az elmormolt szóval – hozza létre, de az áldozatot látnia kell. A Villám sebzése k10 Sp, és mindenben vonatkoznak rá a *Első Törvénykönyv* Villámmágia (lásd 241. oldal) fejezetben leírt megkötések. A Villám a legtöbb esetben a fejet találja el, ha valamilyen fejfedő van az áldozaton, akkor a sebzés elbírálása is a Villámmágia fejezetben leírtak szerint történik. 7 Mp-nként a sebzés k10-zel növelhető.

Vihartánc

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 40 Mp + 5 Fp
Erősség: 29 + TSz
Varázslás ideje: 1 kör + 10 perc
Hatótáv: 2 szintenként 500 méter sugarú kör
Időtartam: 1 óra
Mágiaellenállás: –

Sötét, vészterhes felhők gyülekeznek a Sámán által meghatározott helyen, látótávolságon belül. A Szellemtáncban végrehajtott varázslás végére, tomboló széllel, hatalmas esőcseppekkel kísért vihar tör ki. A vihar heves, gonosz természetű, bárkibe, aki egy percnél hosszabb időt a szabad ég alatt tartózkodik, villám vág, mely 6k6 Sp-t sebez. A felhők minden percben villámot okádnak, melyek ha élőlényt nem lelnek, fákba, házakba, kertekbe csapnak be. A pusztító viharförgeteg óriási károkat okozhat a falvakban, és az utóbbi időkben már városokban is.

Az időtartam leteltével az idő fokozatosan kitisztul, a vihar nyomtalanul eltűnik.

Szélirányítás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 38 Mp + 1 Fp
Erősség: 21 + TSz
Varázslás ideje: 1 kör + 20 kör
Hatótáv: 2 szintenként 500 méter sugarú kör
Időtartam: 1 óra
Mágiaellenállás: –

A varázslattal a szél teljesen a Sámán befolyása alá kerül. Képessé válik a szél sebességének és irányának a megváltoztatására, de ennek feltétele, hogy valamilyen minimális légmozgásnak, szélnek már eleve lennie kell. Szabad ég alatt e gyenge légmozgást a Szél varázslattal lehet létrehozni. Az irány egy kör alatt maximum kilencven fokkal, a sebesség 5 km/órával változtatható, akár pozitív, akár negatív irányba, maximálisan 200 km/óráig. 140 km/óra felett a 100 kg-nál könnyebb tárgyakat és élőlényeket az orkán magával ragadja, házak tetejét sodorja el, fákat csavar ki tövestül. Az orkánba került élőlények az elszenvedett csapódásoktól, zuhanásoktól 4k6-tól 11k6 Sp-t veszthetnek. A változásokra az idézőnek folyamatosan koncentrálnia kell. A Vihar-varázzsal együtt ítéletidő érhető el, mert a szél által felragadott élőlények nem tudnak fedezékbe menekülni, s a villámok megtizedelik őket.

A varázslattal akár pusztító erejű homokvihar, havas területeken pedig gyilkos lavina is kelthető. Homokviharban a látótávolság egy méterre, vagy az alá csökken. A benne tartózkodók képtelenek célzó és dobófegyvert használni, s TÉ-jük 25-tel, VÉ-jük 35-tel csökken. A viharba került állatok megvadulhatnak, és félelmükben elszaladhatnak, hogy pár méterrel odébb a homok nyelje el őket.

Lavina formájában csak meredek lejtőjű, hófödte hegyek között használható. A hegyoldalon a hatótáv szerinti hosszúságban lezúduló lavina 8k6 Sp-t sebez mindenkin, aki az útjába kerül. Áldozatait 60%-ban betemeti, ami növeli a megfagyás vagy a megfulladás esélyeit. A hó börtönében annyi óráig bírják ki a karakterek, amennyi az Egészségük 10 feletti része. Az időtartam alatt maximálisan két lavina indítható útnak.

A varázslat csak Szellemtánc alatt idézhető meg; hatótávolsága a Viharéhoz hasonló. Az időtartam leteltével a szél lassan lecsendesül, s visszaszelídül eredeti formájára, romokat és halottakat hagyva maga után.

Jégvihar

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 24 Mp + 1 Fp
Erősség: 15 + TSz
Varázslás ideje: 1 kör + 22 kör
Hatótáv: 10 méter sugarú kör/szint
Időtartam: 1 perc/szint
Mágiaellenállás: –

A Sámán képessé válik kisméretű, ám annál hatékonyabb, pusztító jégzápor megidézésére, mely csontig hatoló hideg széllel párosul. A varázslat létrehozása után a környezeti hőmérséklet – bármennyi is volt előtte – -20 és -30 C° közé hűl. A területen tartózkodók a kopogó záportól és a hústépő széltől körönként 1k6 Sp-t vesztenek. Természetesen a páncélok SFÉ-je érvényesül, de ekkor is elvesztenek az áldozatok körönként 1 Sp-t. Ez a veszteség a hidegnek, az arcba csapódó jégnek, és a szélnek tudható be. A hatótávon belül a látási viszonyok lényegesen lecsökkennek (3-4 méter), ez a célzófegyverek használatát lehetetlenné teszi. A varázslatot Eksztázis alatt lehet létrehozni, és az epicentruma a Sámántól számított 1 kilométer sugarú körön belül bárhol lehet. A Jégvihar különlegessége, hogy a Sámán képes az epicentrumot – és természetesen vele együtt az egész jégzáport is – a fent említett 1 kilométer sugarú körön belül mozgatni, de ez persze állandó koncentrációt igényel. Így könnyen elképzelhető olyan eset, mikor a szerencsétlenek bennrekednek az állandósult jégorkánban, soha életükben nem találnak ki a viharból, mely végül a megváltó halált jelenti számukra. A vihar 5 km/óra sebességgel mozgatható. (A vágtató ló sebessége – az állat csak rövid ideig bírja – 60 km/óra.)

Iránymutató

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 2 Mp + 2 Fp
Erősség: 3
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 2 perc/szint
Mágiaellenállás: –

Kántálásával a Sámán olyan varázslatot hozhat létre, mely belső hangként, az iránytű működéséhez hasonlóan folyamatosan tájékoztatja – az időtartam lejártáig – a világtájak állása felől. Ehhez nem kell koncentrálni, elegendő, ha a Sámán gondolatban felteszi a kérdést, és arra azonnal pontos választ kap. Az időtartam alatt a világtájakat megtudva akár be is tájolhatja magát, a horizonton vagy a terepen található, jól kivehető épületekhez, fákhoz, természeti képződményekhez (szikla, hágó, folyó, patak stb.), tereptárgyakhoz. Így a varázslat lejárta után is biztos léptekkel haladhat a kívánt – betájolt – útirányba, anélkül hogy eltévedne. Természetesen így haladni csak a betájolt pontig lehetséges, ezután célszerű újra végrehajtani a betájolást, immár újabb, a horizont szélén lévő tereptárgyhoz. A fenti betájolás viszont nem végezhető el kietlen sivatagban, vagy nyílt tengeren, ahol nem található semmiféle, a tereptől eltérő tereptárgy vagy képződmény.

A varázslat másik alkalmazásakor a Sámán, vagy akit megérint, nem az égtájakhoz, hanem jelenlegi tartózkodási helyéhez tájolja be magát. Később, ha innen eltávozik, bármerre jár is, rövid összpontosítás után megérzi a betájolt irányt. A varázslat segítségével egyszerre egyetlen ilyen pont tájolása tartható észben.

Sötétség

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 27 Mp + 1 Fp
Erősség: 19 + TSz
Varázslás ideje: 1 kör + 10 perc
Hatótáv: 2 szintenként 500 méter sugarú kör
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: –

A Sámán Eksztázis alatt képessé válik olyan sűrű, tömött, sötét felhők megidézésére, és azok további tömörítésére, melyek a hatótávon belül borús éjszakához hasonlatos sötétséget hoznak létre. A levegő páradús, füsttel telített, légzésre alig alkalmas. Városban és fallal, vagy bármely más módon körülhatárolt területen a sötétség csak fokozódik. A napot teljesen elborítják a baljósnak tűnő fellegek, teljes napfogyatkozásnál mélyebb/sűrűbb sötétet okozva. Ez pánikhangulatot teremt, és kitűnő alkalmat ad további gonosz praktikák űzéséhez, lopódzáshoz, rejtőzködéshez.

Esőtánc

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: *18 Mp + 1 Fp*
Erősség: 10 + TSz
Varázslás ideje: 1 kör + 20 kör

Hatótáv: 1 km sugarú kör szintenként
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: –

A Sámán ezen varázslattal – Szellemtánc alatt – képes esőt idézni a fellegekből, a megadott területen és időn belül. Az eső nagy szemekben esik. Leginkább termőföldek hozamának növelésére, aszály sújtotta területek termővé tételére használják. Ám e varázslat is gonosszá válhat, kiönthetnek a folyók, patakok, csatornák, házakat, településeket mosva el. A Sámán képes a mágiát bármikor beszüntetni. Ekkor pár perc elmúltával visszaáll az eredeti időjárás. Hideg éghajlaton hó is előidézhető. A Sámán tartózkodási helye, mindig a varázslat középpontjában van.

Időjárás-befolyásolás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 20 Mp + 1 Fp
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör + 30 kör
Hatótáv: 2 szintenként 500 méter sugarú kör
Időtartam: 5 perc/szint
Mágiaellenállás: –

A varázslat képessé teszi a Sámánt az időjárás befolyásolására. A varázslást Szellemtánc alatt végzi. Kétféleképpen alkalmazható. Az első és talán a legfőbb alkalmazási mód lehetővé teszi más – időjárás-manipuláló – Természeti mágiák leállítását, befolyásolását vagy megszelídítését. Így beszüntethető a más Sámánok által keltett szélorkán, vagy vihar, illetve más hatás. Ha az Időjárás-befolyásolás erőssége nagyobb, mint a beszüntetni kívánt más mágia erőssége, a Sámán uralma alá hajtotta azt. Ezek után az adott varázslattal azt tehet, amit akar, beszüntetheti, gyengítheti, az okozója ellen fordíthatja, de akár fel is erősítheti maximális hatásúra. A befolyásolásra folyamatosan koncentrálnia kell, de a varázslat kezdete előtt még nem ismeri az ellenséges mágia erősítését, azt csak a Szellemtánc elkezdésekor tudja meg számszerű pontossággal. Ekkor dönthet, hogy kívánja-e (tudja-e) tovább folytatni. Ha nem, akkor csak 1 Fp-t veszít.

A másik felhasználási mód – mindenféle erősítés nélkül – olyan időjárási viszonyok létrehozását teszi lehetővé, mely az adott éghajlati és földrajzi körülmények között, adott időpontban valószínűnek nevezhető. Így például egy őszi reggelt napossá vagy szelessé, esetleg esőssé vagy viharossá tehet a Sámán. A Sámán csak az elképzelhető, bármikor megvalósulható lehetőségek közül választhat. Mind a két alkalmazási mód időtartama 5 perc Tapasztalati Szintenként. A varázslat epicentruma a Sámántól látótávolságnyira lehet – akár a horizont szélén is. Az időtartam lejártával az első módszernél az időjárás a befolyásolás szerinti marad, majd a varázslat lejártával lassan visszaáll az eredeti – évszaknak megfelelő – klíma. A második módszernél az időtartam lejártával az időjárás változni kezd, lassan, természetesen. Az adott körülményeknek megfelelő idő fog kialakulni, de megeshet, hogy éppen a Sámán által létrehozott stabilizálódik.

Ha a Sámán tovább erősíti, 1 Mp felhasználásával további 1 E érhető el.

Növényfal

Típus: kántálás
Mana-pont: 14 Mp + 8 Fp
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: Speciális
Időtartam: 1 nap/szint
Mágiaellenállás: –

A Sámán – kántálással – eleven növényekből álló falat hoz létre. A varázs természetesen csak olyan területen hozható létre, mely rendelkezik valamilyen növényi flórával. A látvány rendkívüli: a fák, bokrok és más növények recsegve-ropogva összeborulnak, összefonódnak. A bokrok megnyúlnak, kiterebélyesednek, az aljnövényzet önálló életre kelve betölti a fennmaradó hézagokat. A kántálás végére a növények létrehozzák a kívánt falat, mely körülbelül 1–1,5 méter széles – így teljesen áthatolhatatlan, magassága pedig a terepen lévő növényektől függ. A növényfal ránézésre teljesen természetes, összefüggő növényfelület, a hossza Tapasztalati Szintenként 3 méter. Alakja bármilyen lehet, ezt a Sámán tetszés szerint határozza meg (egyenes, kör alakú, girbe-gurba, félköríves stb). Egyetlen feltétel, hogy amikor a Sámán létrehozza a kívánt formájú falat, annak 100 méteres hatósugáron belül kell lennie. A varázslat tökéletesen alkalmazható utak, tetszőleges tereptárgyak, kisebb épületek elrejtésére, valamint akadály létrehozására, sőt akár élőlények, tárgyak bekerítésére, feltartóztatására, foglyul ejtésére. A növények szilárdan – és keményen – kapcsolódnak egymásba, így aki megpróbál rajta átmászni +15 %-ot kap Mászás Képzettségre. Álcázó jellegű növényfal leleplezésére csak az képes, aki Mesterfokú Erdőjárás Képzettséggel rendelkezik, és ő is csak akkor, ha közelről (max. 10 méter) vizsgálja meg. Az időtartam lejártával a fal ugyanúgy recsegve-ropogva visszaváltozik, de természetesen a varázslat korábban is beszüntethető.

Homoktölcsér

Típus: Kántálás
Mana-pont: 15 Mp + 11 Fp
Erősség: 5
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 1 méter sugarú kör/szint
Időtartam: 1 nap / 20 kör
Mágiaellenállás: –

A kietlen puszták Sámánjainak kedvelt varázslata. A talaj szerkezetét változtatja meg – legyen bármennyire keményre döngölt is, laza, több méter mély homokréteget hozva létre. A varázslat nem működik köves, sziklás terepen. Az igék elkántálása után a Sámán rámutat egy általa kiválasztott pontra a földön, mely maximum 30 méterre lehet tőle. Ez a pont lesz a varázslat középpontja, mely egyaránt lehet emberek, állatok alatt is. E terület a kijelölése után 1 napon keresztül aktív. Csak akkor lép működésbe, ha érzékel valamit. Ekkor viszont örvényleni kezd, és 20 körön át ezt teszi, majd ennek lejártával visszaváltozik az eredeti minőségére – tehát megszűnik a varázs. Akkor is visszaváltozik – megszűnik, ha az 1 nap alatt nem lépett működésbe. Tapasztalati Szint szerinti sugarú körön belül a föld anyagszerkezete a fentiek szerint átalakul, és nagyobb súly (30 kg felett) hatására azonnal örvényleni kezd. Egyébként e földterület színében és formájában nem tér el a környezetétől, így semmilyen módon sem vehető észre, egyedül Csapdakereséssel, Éberséggel és Mágia észleléssel. Bármit és bárkit, ami az említett körön belül tartózkodik az örvény 20 kör után biztosan elnyel. Menekülni csak a társak által bedobott kötélen vagy bármely más fogódzkodón keresztül lehet. A kötelet húzóknak levonással sújtott Erő-próbát célszerű dobniuk a homok erős marasztalása miatt, persze ez függ a bennrekedtek súlyától, a megmentők számától és Erejétől is. Ennek eldöntése mindenkor a KM feladata! Aki kapálózik, csak sietteti a végzetét, mégpedig 1k6 körrel. 20 kör után az adott terület visszaváltozik eredeti minőségűre, tehát visszakeményedik. Akit ekkor még nem nyelt el a tölcsér, de valamilyen fokon az áldo-

zata, az ezután az eredeti közeg rabjává válik (célszerű kiásni). A tölcsér ideális akár egész lovascsapatok elnyelésére is, lovastól, fegyverestől.

Szolga

Típus: Kántálás
Mana-pont: Speciális
Erősség: 5
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: 1 növény (10 méter)
Időtartam: 1 hét/szint
Mágiaellenállás: –

A Természeti mágia egyik legegyedibb, Sámánokra jellemző fogása. A természet és a növényvilág önző, magamutogató megalázása. A Sámán hatalmának függvényében kiválaszt egy növényt:

Fajta	Mp, Fp igény
Bokornál kisebb növény	7 Mp + 5 Fp
Bokor	18 Mp + 10 Fp
Fa	30 Mp + 15 Fp

A varázslat ideje alatt – mely kántálással jön létre – az adott növénybe szellem költözik (mely a Szellemvilágban és az Asztrál Síkon is felfedezhető). A szellem képes megjegyezni 5 parancsot, melyek közül az időtartamon belül – ha a Sámán azt kiejti száján – a növény azonnal végrehajtja, legjobb tudása szerint. Az öt parancs közül azonban a növény csak hármat képes végrehajtani, és az utolsó megtétele után elpusztul. Látványosan, pár perc leforgása alatt elfonnyad, kiszárad vagy szétkorhad. E parancsszavak csak egyszerűbbek lehetnek, „Öld!“, „Kövess!“, „Védj meg!“, „Támadd meg!“, „Senki nem kelhet át a tisztáson!“. A fentiekből is látható, hogy a megfogalmazás többszavas is lehet, de a feladat nem számíthat összetettnek, mint például: „Csináld meg ezt!“, „Szolgálj!“. Ha a növényeknek bármilyen formában helyet kell változtatniuk („Kövess!”, „Támadd meg!“, stb.), úgy azt legjobb tudásuk szerint hajtják végre, gyökereiken, ágaikon, ha kell, akár leveleiken járva is. Egy parancsot 2 perc/TSz ideig követ a növény, majd azonnal visszaalakul, gyökeret ereszt. Így hát elképzelhető, hogy egy parancsot (pl.: „Kövess!“) a Sámán akár többször is betáplálhat az adott növénybe, és így azt képes többször is – a parancsszavak kimondása után – végrehajtani, ezáltal nagyobb távolságot megtéve. A varázslattal parancsszóra beindítható – de akár meg is állítható – a növények természetes védekezőképessége, például a pöfeteg a parancs elhangzása után azonnal kilövi spóráit stb. Az időtartam letelte után – akár történt közben aktiválás, akár nem – a varázslat elenyészik.

Illúzió

Típus: Kántálás
Mana-pont: 33 Mp + 1 Fp
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör + 16 kör
Hatótáv: 4 km
Időtartam: 1 óra
Mágiaellenállás: –

A sámánmágia idegen gyöngyszeme, melynek eredetét sokan megkérdőjelezik – egyes mágiatudósok szerint egy régi kor maradványa. A varázzsal a Sámán tetszése szerint megváltoztathatja akár az egész vidék képét is. Hatalmas, függőleges falat hoz létre, melyen megjeleníti a kívánt táj képét. A fal méretét a Sámán határozhatja meg a helyzettől függően, de a felület nagysága akár az egész horizontig terjedhet. A hatás viszont csak a természet képére korlátozódik, ami annyit jelent, hogy az ég, az időjárás, de még a nap képét sem lehet befolyásolni. Tehát egy tündrai tájat akár dzsungel képűre is lehet változtatni, de a hóesés, netán egy jegesmedve és a nagy hideg elárulja a csalást. Még figyelmes szemlélő sem jöhet rá messziről a turpisságra, olyan élethű a látott kép. Felfedezésnek esélye csak akkor van, ha a képhez tapintható közelségbe érnek.

Gyilkos pára

Típus: Természeti mágia
Mana-pont: 39 Mp + 21 Fp
Erősség: 7 + TSz
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: 10 méter sugarú kör
Időtartam: 2 kör/szint
Mágiaellenállás: –

A Sámán ezzel a varázslattal a Szellemvilágból idéz gonosz erőket, ártó kisugárzást a levegőbe. Ez páraként, gonosz, ragadós masszaként jelenik meg a Földvilágban (Anyagi Síkon), de a Szellemvilágban (az Asztrál Síkon) is megpillantható, s ártó hatását a csak ott tartózkodókra is kifejti. Oly sűrű és szirupszerű, hogy szinte tapintható, különleges energiaelvonó hatással bír. A benne tartózkodók iszonyatos fejfájást, hasogatást éreznek, a gomolygó, lüktető köd minden érzékszervükre rátelepszik. A benne tartózkodókra minden szempontból érvényesek a Kábultság szabályai. A szinte nyúlós párában tartózkodók érzékszerveinek teljesítőképessége a felére csökken. Ezeken kívül kötelesek minden körben Akaraterő-próbát dobni, a Kábultságnál leírt sújtó tényezőkkel. A legelső elvétett próba után a varázshasználók először Mana-pontjaikat, majd azok elfogytával Pszi-pontjaikat, később Fájdalomtűrés- majd Életerőpontjaikat veszítik el. Pszi használók először Pszi-pontjaikat, majd azok elfogytával Fájdalomtűrés- és Életerőpontjaikat vesztik el. Az egyszerű halandók – másuk nem lévén – először Fájdalomtűrés-pontjaikat, majd azok elfogytával Életerő-pontjaikat veszítik el. A veszteség mértéke minden esetben körönként 1k10, de hogy ez Mp, Pszi-pont, avagy Fp, Ép-e, az a fentiekben leírt sorrend következménye. A pára a Statikus pajzsokon is átszivárog, mivel nem közvetlenül a tudatot támadja, hanem a testen keresztül tör ellene. Mikor a körönkénti Akaraterőpróbát valaki 15-ször elvétette – tudata tehát végképp feladta a küzdelmet – holtan rogy össze. Ha az áldozat ki is vánszorog a ködből – vagy az eloszlik, a Kábultság szabályai még 1k6 percig sújtják.Továbbá a pára hatását is kénytelen elszenvedni – mivel az a test minden szegletébe, a tüdőbe is bevette magát – 3 körig. Ez az Akaraterő-próbák folyatását, és ha volt, a körönkénti veszteség növekedését jelenti. Sok Kalandozó e kellemetlen utóhatásnak köszönhetően lehelte ki a lelkét – éppen amikor már azt hitte, hogy megmenekült.

A pára középpontja – a létrehozás pillanatában – a Sámántól maximum 25 méterre lehet, s a fent leírt ideig marad egyben, utána nyomtalanul eloszlik, mozgatni nem lehet. Mágikus tulajdonságának megfelelően természetes szél nem, csak mágikus tudja szétoszlatni, az is csak akkor, ha erősítése nagyobb, mint a varázslaté.

Növesztés

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: Speciális Mp + 1 Fp
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör + speciális
Hatótáv: 1 növény (1 méter)
Időtartam: Maradandó
Mágiaellenállás: –

A Sámán ezen varázslat segítségével képes egy növényt megteremteni. Ehhez mindössze valamilyen részének

(mag, levél, szár, ág, termés) kell a Sámán birtokában lennie – lehet akár száraz is, de ép kell hogy legyen. A teremtett növény a varázslat után teljes mértékben felhasználható! A varázslat a következőképpen működik: a Sámán földre helyezi az adott komponenst, majd Szellemtánc alatt varázsol, s eközben a növény szemmel látható növekedésnek indul. Gyökerei azonnal a földbe kapaszkodnak, szára, levelei, netán ágai nőnek. A mágia befejeztével az adott faj teljesen kifejlett példánya jön létre. A varázslat Mana-pont és időigényességét a következő táblázat mutatja be:

Fajta	Mp + 1 Fp	varázslás ideje
Fű	1 Mp + 1 Fp	1 kör + 1 perc
Virág	3 Mp + 1 Fp	1 kör + 2 perc
Törpecserje	8 Mp + 1 Fp	1 kör + 3 perc
Bokor	18 Mp + 1 Fp	1 kör + 4 perc
Fa	28 Mp + 1 Fp	1 kör + 5 perc

Átoltás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: Speciális Mp + 1 Fp
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör + speciális
Hatótáv: 1 növény (1 méter)
Időtartam: Maradandó
Mágiaellenállás: –

A Növesztés némiképp módosított, egyszerűbb formája. Itt a Sámán a növényt nem saját komponenséből alkotja meg, hanem egy teljesen más – de méretében hasonló – növényt alakít át. Természetesen a növény átalakulása után is teljes értékű lesz, minden része felhasználható. A varázslat csak élő növényekre hat. Az új növény létrehozásához viszont, behatóan kell ismerni az eredeti növényt. Ehhez legtöbbször Herbalizmus, Erdőjárás, netán Sebgyógyítás, Méregkeverés/semlegesítés Képzettségek szükségesek. Annak eldöntése, hogy az adott növényt a kellő Képzettség melyik fokán ismerheti úgy a karakter, hogy azt képes lehessen létrehozni, mindenkor a KM dolga!

A varázslatnak létezik egy másik formája is, mikor a növényt nem átalakítani kell, hanem a kívánt mértékig „öregíteni", növeszteni. A Sámán ekkor az általa óhajtott ütemben – a varázslat ideje alatt – felgyorsítja a növény fejlődését, és a kívánt stádiumban leállítja azt. Így elérhető például, hogy egy néhány hetes almafa pár pillanat alatt teljes nagyságúra kifejlődve a varázslat végére termést hozzon, és e gyümölcsöket bárki elfogyassza. Mindkét felhasználási mód Mana-pont, és időigénye ugyanakkora, és mindkettőt Szellemtánc alatt hajtják végre.

fajta	Mp + 1 Fp	varázslás ideje
Fű	1 Mp + 1 Fp	1 kör + 3 kör
Virág	2 Mp + 1 Fp	1 kör + 1 perc
Törpecserje	5 Mp + 1 Fp	1 kör + 2 perc
Bokor	10 Mp + 1 Fp	1 kör + 3 perc
Fa	16 Mp + 1 Fp	1 kör + 4 perc

Növénycsapda

Típus: Kántálás
Mana-pont: 16 Mp + 7 Fp
Erősség: 5
Varázslás ideje: 7 szegmens
Hatótáv: 20 méter sugarú kör
Időtartam: 3 kör/szint
Mágiaellenállás: –

A Sámán ezzel a varázslattal hatékonyan befolyásolja a természet egyszerűbb erőit, elsősorban a növényzetet, pl. kúszónövényeket, nagyobb fűféléket, indákat, liánokat, nádat, sást és más efféléket. Természetesen alapkövetelmény, hogy sűrű erdőben, bozótosban, nádasban hangozzék el a kántálás, aminek ideje alatt a Sámánnak ki kell jelölnie az áldozatot – rá kell mutatnia. Hatótávon belül a Sámán egyszerre maximálisan, szintje felével megegyező számú áldozatot jelölhet ki.

A varázslat hatására a növényekbe szellemek költöznek, így azok „legjobb tudásuk" szerint eleget tesznek a Sámán parancsának: megpróbálják körbefonni, gúzsba kötni, mozgásképtelenné tenni a kijelölt személyt. A varázslat félelmetes látványt nyújt, mert az áldozat körül szinte megelevenedik, mozgásba lendül a növényzet. A csapdába esés esélye körülbelül 80%-os, ezt a növényzet sűrűsége és fajtája befolyásolhatja. A hatás a környezettől függően majd minden esetben más – természetesen a döntő szó ebben a KM-é. Akit a növények foglyul ejtettek Erő-próbát dobhat, -1-gyel. Ha elvéti, az újabb Erő-próbákat már mindig eggyel magasabb negatív módosító sújtja. Az áldozatot a növények automatikusan földre rántják, ezért ha harcolni kíván, érvényesek rá a Harc helyhez kötve, fekve, és bénultan szabályai. Varázsolni így csak az igék kimondásával lehet, mivel nem lehetséges rúnákat írni a levegőbe. A növények semmilyen körülmények között sem képesek – bárminemű – sebzés okozására. Az időtartam lejártával a természet visszahúzódik eredeti életterébe.

Gyilkos természet

Típus: Kántálás
Mana-pont: 31 Mp + 25 Fp
Erősség: 10+szint
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 15 méter sugarú kör
Időtartam: 2 kör/szint
Mágiaellenállás: –

Sokban hasonlít a Növénycsapda nevű varázslatra. A Sámán vadállati ösztönöktől, sötét, gyilkos indulatoktól fűtött alacsony rendű szellemeket idéz meg és plántál környezetének élőlényeibe. A növények, s a jelen lévő – a hatótávon belül tartózkodó – állatok is! „legjobb tudásuk" szerint törnek a Sámán által megjelölt célpont véres elveszejtésére. Hatótávon belül a Sámán egyszerre szintje felével megegyező számú áldozatot jelölhet ki. A varázslat félelmetes, mint egy sötét rémálom; teljesen váratlanul, elemi erővel csap le. A lehető legképtelenebb támadási formák vonulnak fel: a növényzet fogságába esett áldozat torkán indák nyomulnak le, hogy fulladását okozzák; a fák ágai hirtelen tűhegyes karókká válnak, és a szerencsétlen után nyúlva felnyársalják azt. A fűszálak és különböző indák acélszilárddá és penge élessé válva a nyomorult lábára tekerednek, majd addig szorítják, míg le nem vágják azt stb. A Sámánnak nem kell irányítania a kaotikus tombolást, az „életre keltett" természet maga cselekszik. Még a némi értelemmel bíró lények – az állatok – is öngyilkossággal egyenértékű tetteket hajtanak végre a megjelölt személy(ek) pusztulása érdekében. Menekülésre nem sok esély van, a varázslat az esetek jelentős részében halállal végződik, de minimum 7k6 Sp elvesztésével. A fenti sebzés a Sámán minden 3 szintjeként pedig 1k6-tal növekszik. Tehát egy nyolcadik szintű Sámánnál ez 9k6 – de a döntő szó itt is a KM-é! Ez a varázslat is csak sűrű erdőben, bozótosban, és talán nádasban jár sikerrel! A küzdelem végeztével (az időtartam lejártával) – bárhogy is fejeződjék be – a terület sorsa mindenképp megpecsételődik. A növények látványosan elrothadnak, elszáradnak, az állatok pedig állító helyükben összeesve pusztulnak el. Ez a varázslat kiszipolyozó hatásának tudható be.

Állatszellem Idézés

A Sámánok varázslattárának egy speciális csoportja. Habár a mások által „barbároknak" mondott varázstudók nem értenek a Jelmágia fogásaihoz, a varázslók is értetlenül állnak e mágiaforma láttán.

A szimpátia lényege, hogy a feláldozott állat szelleme – a vér által – megszállja az adott egyént, és a felrajzolt jeleken keresztül kifejti rá jellemző hatását. (A mágia-elmélet tudorai szerint a vérmágia és a titokzatos jelek beköltöző démont idéznek a varázslat alanyának testébe, mely különleges képességekkel ruházza fel őt.) Részletesebben kifejtve ez a következőket jelenti: a Sámán a varázslathoz szükséges állatot feláldozza (lásd Áldozat), majd a vérét egy edényben felfogva Felruházással itatja át – ezzel mintegy tartósítva is, a varázslatban feltüntetett ideig. A Felruházás akkor is szükséges, ha a vért azonnal felhasználják. Ha a Felruházást hatóidejének lejárta előtt újból alkalmazzák, úgy az időtartam meghosszabbítható a leírtak szerint. A felfogott és Felruházott vér mennyisége az állat fajától függ, ennek meghatározása a KM dolga. Az így elkészített áldozati vér a kulcs, továbbiakban a Sámán ezt használja anyagi komponensként. A Sámánok hite szerint az állat lelke tovább él a vérében, és e lélek magában hordozza gazdája előnyös tulajdonságait is. Ezek után készíthető el a mágikus rajzolat, mely több ezer év bölcsességét őrzi. De előtte az alanyon feltétlenül alkalmazni kell Megtisztítást (lásd Alapvarázslatok), ugyanis ha valamilyen ártó mágiával szennyezett, akkor a szimpátia nem hozható létre. Egy teljes rajzolat elkészítéséhez körülbelül egy pohárnyi vér kell, amit – Szellemtánc alatt – a Sámán saját ujjával hord fel a csupasz testfelületre. Amint a bűvös rajz elkészül, egy pillanatra felfénylik, ekkor még nem lép működésbe, nem fejti ki hatását. Ha netán mégis maradna a pohárnyi komponensből, azt a Sámánok mindenképpen kiöntik, már csak babonaságukból adódóan is, a gonosz szellemektől tartav. A maradék konzervált vért újfent felhasználhatják.

Miután a rajzolat felfénylett, többé nem szükséges töretlennek maradnia, akár nyom nélkül le is törölhető. Egy elkiáltott parancsszóval egy napon belül tetszés szerint működésbe hozható. Ha ez nem történik meg, akkor a varázslat megszűnik. A rajzok aktiválására vagy maga a rajzot készítő Sámán, vagy pedig egy olyan rajzhordozó képes, aki a Sámántól ismerte meg a megfelelő parancsszót. Egy emberen akár több rajzolat is lehet, feltéve, ha ezek nem fedik egymást, és ezek egyidejűleg is működésbe hozhatóak. Fontos, hogy a varázslat alanya lehet maga a Sámán is, feltéve, ha képes saját testfelületén elkészíteni a rajzolatot. Minden vérszimpatikus varázslatra igaz, hogy a parancsszó újbóli kimondásával a hatását korábban meg lehet szűntetni. Természetesen ettől kezdve a varázs már nem használható fel újra, és ezt is csak akkor képes valaki megtenni, ha ismeri azt a bizonyos szót. A varázslás ideje a felrajzolás időtartamát jelenti.



Medvemancs

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 5 Mp + 1 Fp
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1kör + 2 perc
Hatótáv: Egy személy
Időtartam: 3 kör/szint
Mágiaellenállás: –

A Sámán medve vérét használja a varázslathoz. A rajzolatot az alany tenyerére, alkarjára rajzolják. Eredményként harci hatékonyságot növelő hatás jön létre. Küzdelem közben a varázslat hatása alatt álló sikeres támadáskor plusz sebzés okozására jogosult. Ez minden esetben Erő-bónuszként kezelendő, tehát kizárólag Közelharcban használható. Alapesetben a módosító +2 Sp. Az alany kezének különleges tulajdonsága révén képessé válik a Fegyvertörés Képzettség Alapfokához hasonlatos hatást gyakorolni ellenfele fegyverére, erre azonban csak puszta kezét használhatja. Amennyiben nem harci szituációkban használják, úgy kedvezően befolyásolhat Erő-próbákat. Az Erő növekedése alapesetben +2 lesz. A varázslat 5 Mp-onként erősíthető 1 E-vel, ezzel +1-gyel növelhető az Erő és ezáltal a sebzés is. Fontos megkötés azonban, hogy az Erő Képesség így sem emelkedhet 23 fölé.

Kopoltyú

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 23 Mp + 1 Fp
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör + 7 perc
Hatótáv: Egy személy
Időtartam: 30 perc/szint
Mágiaellenállás: –

A Sámán ezen varázslata hatékony segítséget biztosít nagyobb vizeken történő átkeléshez, illetve víz okozta problémák leküzdésére. Természetesen hal vagy más vízi, kopoltyús élőlény vére a komponens. A rajzolat igen bonyolult, kiterjed a mellkas, a nyak és az arc alsóbb részére is. Az alany azonban jelentős előnyökben részesül az időtartam lejártáig. Képes lesz a vízben lélegezni – mint bármely hal, illetve közlekedni. Utóbbit oly mértékben teszi, mintha Mesterfokon úszna – még akkor is, ha azelőtt két métert sem lett volna képes leúszni. Érdekes hatást érhet el a Sámán ellenfelén, ha ezt a varázslatot szárazföldön alkalmazza. Az áldozat ekkor – a varázsszó kimondása után – nem kap levegőt, és a lélegzetvisszatartásnál említett szabályok érvényesek rá. Segíteni rajta csak vízbedobásával vagy a varázsszó újbóli kimondásával lehet.

Testpáncél

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 10 Mp + 1 Fp
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör + speciális
Hatótáv: Egy személy
Időtartam: 3 kör/szint
Mágiaellenállás: –

A varázslat létrehozásához teknős vérére van szükség. A Sámán a vért Sziklarepkény zúzalékkal elegyíti – a növény hegyes, sziklás terepen, Alapfokú Herbalizmussal gyűjthető be. A Testpáncél rajzolat az egyik legösszetettebb jelrendszer a Sámán eszköztárából. A védeni kívánt testrészt látszólag keresztbe-kasul átszelik a vonalak és minták; a befejezett rajz szinte vérrel borítja az alanyt. A mágia a bőrt vékony, nagy szilárdságú páncéllá alakítja, mely a Sámán TSz-ének megfelelő SFÉ-t biztosít (maximum 8 SFÉ-ig). Hátránya, hogy nem mágikus erővel szövi át, hanem valóban megváltoztatja a bőrt, mely így már 3-as MGT-vel bír. Ha az alany a varázslat első köre után megdobja csökkentett Ügyességpróbáját, onnantól kezdve képes alkalmazkodni az új helyzethez, és az MGT megszűnik. Természetesen az Ügyesség és a Gyorsaság 5 alá így sem csökkenhet. A varázslási időt a KM határozza meg az érintett testrész nagyságától függően. A rajzolatok az egyszerű csuklóvédőtől a teljes vértezetnek megfelelő mintákig is terjedhetnek. Az elkészítéshez felhasznált idő ezek szerint 8 perc-30 perc intervallumban mozog.

Ordas

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 14 Mp + 1 Fp
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör + 5 perc
Hatótáv: Egy személy
Időtartam: 3 perc/szint
Mágiaellenállás: –

Egyértelműen harci varázslat ez is. Az alany fizikuma emberfelettire emelkedik, a test összes energiatartaléka mozgósítódik. Az így elért szívósság már-már egy emberbőrbe bújt farkasra emlékezteti a szemlélőt. A varázslathoz felhasznált vér természetesen farkasé. Az alany Állóképessége 20-ra nő – ami az Fp-k terén is megmutatkozik, ha ennél magasabb volt, akkor annyi is marad. Harcban Fp-i elvesztésekor sem esik össze, hanem haláláig küzd. A Sámánok szívesen alkalmazzák e varázslatot a harcba induló nomád Harcosokon, főleg némi kiegészítéssel. A mágia alanyának arca ugyanis eltorzul az időtartam alatt, torkából üvöltésen és morgáson kívül egyéb hang nemigen tör fel, s ha előzőleg megfelelően el lett maszkírozva, ki lett festve, rendkívül ijesztő benyomást tehet az ellenfelére. Utóbbiak az összecsapáskor Asztrál-próbát kötelesek dobni, melyet a KM befolyásolhat (nehezíthet) a nomádok kinézetének és a helyzet ismeretének függvényében. Ha az illető ezt elvéti, és nincs módja menekülésre, úgy Félelem alatt harcol tovább. NJK-k esetében a Bátorság a vétés mértékének kétszeresével csökken.

A varázslat a használójában felszabadítja a mélyről feltörő vadállati ösztönt is. Gyűlölettel harcol, és minden figyelme az összecsapásra irányul. Nehéz asztrálisan befolyásolni: Mágiaellenállása a varázslat erősségének a kétszeresével emelkedik – azaz alapesetben +20 járul hozzá. Mentális Mágiaellenállása azonban ugyanennyivel csökken. A varázslat mellékhatásaként a nomád területeken gyakori a likantrópia, vérfarkasok, farkasemberek feltűnése. Ennek egyik oka a varázslat gyakori és óvatlan használata, mivel az öldöklő farkas lelke és az adott alany gonosz énjének összeforrásával az áldozat vérfarkassá válhat. Akin a varázslatot alkalmazták, köteles Akaraterő-próbát tenni; minden egyes próba elvétése 10%-kal növeli a likantrópia bekövetkeztének esélyét. Ahányszor a varázslatot elvégzik az illetőn, annyiszor öt százalékot jelent, mivel az érték halmozódik. Aki elvéti százalékos dobását, vérfarkassá válik, a vérengző farkas szelleme (lelke) átveszi teste fölött az uralmat (lásd Bestiarium).

Az Ordas rajzolatot a Sámán a fej hátsó részére és a szívre készíti. A varázslat erősítése 2 Mp-ért 1E-vel történik.

Vágtató szarvas

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 8 Mp + 1 Fp
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör + 4 perc
Hatótáv: Egy személy
Időtartam: 2 perc/szint
Mágiaellenállás: –

Az anyagi komponens ebben az esetben egy szarvas vére. A varázslat szemkápráztató hatást hoz létre. Az alany Gyorsasága nő meg oly mértékben, hogy bámulatos mutatványok elvégzésére lesz képes. Vágtató lovakkal tarthat lépést, nagy távolságokat tehet meg viszonylag rövid idő alatt, a fáradtság bármi jele nélkül. Gyorsasága – kizárólag a mozgásra, kitérésre, lábbal végzendő cselekvésekre vonatkozóan – 20-ra növekszik. Haladási sebességét és a megtett távolságot a könnyű harci lóéhoz hasonlóan kell kiszámolni. Az illető e hatást a harcban is kamatoztathatja – helyváltoztatása szemmel alig követhető, ezért eltalálni is nehezebb – az időtartam alatt a VÉ-je 15-tel nő. A mintázat az alany lábára kerül.

Sasszem

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 4 Mp + 1 Fp
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1kör + 2 perc
Hatótáv: Egy személy
Időtartam: 3 kör/szint
Mágiaellenállás: –

A varázslat neve önmagáért beszél. sasvér felhasználásával a szem körüli részt díszítő rajzolatot jelent. A hatás – általában a nomád származású alany miatt – néha meghökkentő. A nomádok szeme ugyanis eleve hozzászokott a

puszta végtelenjéhez, s látásuk így élesebb, mint az átlagemberé. A varázslat hatása alatt álló nomád 6-szoros távolságot képes befogni az átlaghoz képest; egyébként a varázslat átlagos hatása 3-szoros látást eredményez. Alapként az *Első Törvénykönyv* Fényviszonyok táblázata szolgáljon (lásd *Első Törvénykönyv* 353. oldal). A varázslatnak van azonban még egy különleges hatása. Használójára hatástalanok maradnak a délibáb, a láthatatlanság és az efféle illúzió alapú varázslatok. Ha a látszatkép mágikus, s valamilyen formában létezik rá ellenállás vagy felfedezési esély, akkor a következőkben módosul a helyzet: a varázslat alanyának felfedezési esélye megduplázódik, Mágiaellenállásához pedig +10-et ad a Sasszem.

Ösztön

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 28 Mp + 1 Fp
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör + 10 perc
Hatótáv: Egy személy
Időtartam: 10 perc/szint
Mágiaellenállás: –

A Vérszimpátia fejezetének talán legegyedibb darabja. A Sámán felhasználhatja bármelyik kifinomultabb érzékkel bíró állat vérét (farkas, medve, szarvas, ló, menyét, görény, sakál). Eredményül olyan hatást ér el, melynek időtartama alatt az alany a hatodik érzék állati megfelelőjének birtokába kerül. Megérzi, ha vannak a közelében, észreveszi maga körül a legapróbb mozgást is. Állattípustól függően érzékeli a rá jellemző élettérben bekövetkező legkisebb változást is. Saját környezetében (erdő, puszta, hegység) nem téved el, csalhatatlannak mutatkozik az iránymeghatározásban. Ösztönszerűen talál táplálékot, vagy vizet még a legeldugottabb helyen is. Kikerüli, felismeri azokat a rejtőzködő veszélyeket, melyeket az adott állat is ismer, fél. Egyszóval magáénak mondhatja mindazon pozitívumokat e tekintetben, melyeket a vér egykori tulajdonosa birtokolt. A varázslat időtartamára azonban az alany emberi ismeretanyaga agyának leghátsó zugába szorul vissza, s noha tudatában van e megváltozott tudatállapotnak, nem használhatja azokat – például nem varázsolhat, nem használhat Pszit stb. A mágikus motívumokat a homlokra és a halántékra rajzolják.

Dögemésztés

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 17 Mp + 1 Fp
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör + 3 perc
Hatótáv: Egy személy
Időtartam: 12 óra/szint
Mágiaellenállás: –

A sámánmágia egy igen hatásos, de sokak szemében egyik legvisszataszítóbb „gyöngyszeme" ez. Alapul a puszták egyik leggyakoribb állattípusának, a dögevőknek az életmódja szolgál. A legtöbbször használt komponens a hiéna vére. A nomád pusztákon dúló háborúk, és nagy földrajzi távolságok miatt gyakran kerülnek reménytelen helyzetbe nemcsak az utazók, de maguk a nomádok is. Éhínség, betegségek, halál – mindennapos fogalmak, számukra ezeket igyekszik kiküszöbölni e varázslat. Az alany gyomra, emésztése elképzelhetetlen átalakuláson megy keresztül. Képessé válik bárminemű romlott, rothadófélben lévő – dög – táplálék feldolgozására, emésztésére. Egy több napja éhező nomád Sámán számára nem jelent akadályt egy állattetem „megkóstolása" – csak az esetleges undort kell legyőznie. Ugyanígy megihatja a poshadt, büdös vizet is. Szervezetét a mágia hatóideje alatt semmilyen káros befolyás nem éri. Az időtartam lejárta után azonban köteles Egészségpróbát dobni, a varázslat által kivédett betegségek módosítójával. Sikeres próba esetén semmi nem történik; amennyiben viszont elvéti, úgy a Mérgek és mérgezés címszó alatt (lásd *Első Törvénykönyv* 379. oldal) leírt Görcs tör rá 2k10 óráig. Mesterséges mérgek közül a mágia csak azokat képes a fent leírt módon semlegesíteni, melyek az emésztőrendszert támadják. Minden esetben a hasat borítja a rajzolat.

Hangutánzás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 2 Mp + 1 Fp
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör + 1 perc
Hatótáv: Egy személy
Időtartam: 5 kör/szint
Mágiaellenállás: –

A többi ezen fejezetbe tartozó varázslathoz képest a fenti varázslat nem több apró trükknél. A száj köré felrótt egyszerű ábra viselőjét rövid időre az érintett állat hangjára vonatkozóan a hasonló nevű Képzettséggel ruházza fel. A kibocsátott hang nem lesz tökéletes, de a leleplezésre csak annak van esélye, aki rendelkezik valamely idevágó Képzettséggel (Hangutánzás, Erdőjárás stb.). Alapfokú jártasság esetén sikeres Intelligencia-próbát kell tenni, Mesterfokú alkalmazót nem lehet a varázslattal megtéveszteni. A felhasznált vér mindig az utánozni kívánt állaté.

Zotgejt (Szimpatikus) Mágia

„... Kevés veszélyesebb és fondorlatosabb ellenfelet szerezhet magának az ember Ynev ege alatt, mint egy bosszúszomjas Sámánt. Mindenkinek többet ér testi épsége, jó egészsége bármely kincsnél. E mágiafajta megtöri még a legkeményebb kalandozók lelkét is, a testet belülről, alattomosan rombolja, akár több száz mérföld távolságából... „

A fenti pár sort Doarmad Nhumarénak, Krad hű szolgájának idevágó fóliánsából idéztük. A pótolhatatlan tekercseket élete alkonyán írta, okulásképpen az utókornak. A bátor férfiú egyike volt azon hittérítőknek, akik élve tértek haza a Déli Sztyeppék mélyéről. Emlékiratait Pyarronban írta, itt őrzik napjainkig, Krad főtemplomának könyvtárában.

A játék nyelvén ez a következőket jelenti: a Sámánnak meg kell szereznie az áldozat egy – vagy több – olyan „darabját", mely valaha valóban a fizikai test részét képezte. Ilyen lehet: a haj, köröm, bőrdarab, vér, bármely testnedv – folyékony állapotban, illetve bármely olyan anyag, mely kikerült a testből, vagy annak részét alkotta. A megszerzett anyagot a Sámán egy bábuba foglalja, melyet a lehető legélethűbben, legrészletesebben formáz meg az áldozat képére. E bábu – amit a Sámánok Zotgejtnek hívnak – általában viaszból készül, és a Sámán még képlékeny állapotában gyúrja bele az áldozattól megszerzett alkotórészeket, majd formázza tovább. Egyes törzseknél rongy-, bőr- vagy fabábut használnak, melybe ha nem tudják beletenni, beledolgozni a komponenst, úgy bekenik vele, vagy rákötözik azt. A félig elkészült bábut azután tovább mintázzák, hogy a varázslat alanyára hasonlítson. Felöltöztetik, szájat, szemet rajzolnak neki, hajat csinálnak – mire a bábu elkészül, az áldozat valóságos kis hasonmása lesz. A bábut a Sámán csak akkor tudja elkészíteni, ha már személyesen látta az áldozatot. A bábu ruháját – ha tudják – az illető ruha- vagy rongydarabjából készítik, s a haját is – ha van rá mód – az ő hajából.

Eztán a Névadás (lásd Alapvarázslatok) következik, mikor is a bábut felruházzák az áldozat igaz nevével. Ha a Sámán ezt nem ismeri, bele sem foghat a bábu elkészítésébe. A Névadás szertartásakor bemutatott áldozati állat legalább tyúk nagyságú kell hogy legyen. A Névadás rituáléjával elkészül a bábu.

Ettől fogva bármelyik alábbi varázslatot alkalmazzák a bábura, az magán az áldozaton jön létre – még ha a világ más égtáján jár is. Az efféle varázslatok különlegessége, hogy tényleges hatást csak a bábu fizikai sérülésével lehet elérni: ilyen a szurkálás, vagdosás, tűzbe dobás, vízbe dobás stb. A bábu csak egyszer – egy varázslathoz – használható fel, utána elveszíti szimpatikus viszonyát az áldozattal. A Zotgejt varázslatok ellen semmiféle SFÉ, még az Elemi Erő Aura sem érvényesül.

Zotgejt – bábu – készítése

Az előbb ismertetett módon és folyamattal készített figura Szellemtánc alatt készül el – tehát 1 Fp-t igényel a megalkotása. Készítésének ideje a bábu kidolgozottságától függően 2-3 óra, mely idő alatt a Sámán rontó énekeket kántál, és gonosz szellemekhez fohászkodik. A fentiekben már leírtak szerint egy bábu csak egyszer használható fel, s ez a belefoglalt alapanyagokra is igaz. Persze a Sámán ugyanazon áldozatról készíthet több bábut is, de ezek közül az áldozat igaz nevével egyszerre csak egyetlen lehet felruházva. Az elkészült további másolatok közül a következőt mindig csak az előző elpusztítása után ruházhatja fel a Névadással a Sámán. Amíg ezt meg nem teszi, az új bábu használhatatlan a Zotgejt varázslatokhoz.

Csúfítás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 25 Mp + 1 Fp
Erősség: 9
Varázslás ideje: 1 kör + 1 kör/szint
Hatótáv: –
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: –

A Sámán Szellemtánc alatt varázslatba kezd, mely során tőrével vagy bármely más szerszámmal olyan vágott sebet ejt a bábun, melyet az áldozat is elszenved. A vágás ugyanott jelenik meg a testén, ahol a Sámán a bábut megvágta. Nem elviselhetetlenül fájdalmas – mindössze 2k6 Fp elvesztését okozza –, viszont annál visszataszítóbb nyomot hagy, hiszen akár a homloktól az állig is húzódhat. Az ekként ejtett seb különleges tulajdonsága, hogy természetes úton soha nem gyógyul be, nem zárul össze, szüntelen szivárog belőle a vér. Ha mágiával begyógyítják, mély heg marad a helyén, mely egész életére elcsúfíthatja az áldozatot. Ha a Sámán az arcon ejtett sebet, minden 10 Fp után eggyel csökken az áldozat Szépsége. (Mivel a heg mágiával sem tüntethető el, a hatás igen kellemetlen Bárdok, Boszorkányok és Papok esetében.)

A varázslat Tapasztalati Szintenként csak egy rituális seb ejtésére ad módot. Ezen varázslattal csak Fp sebzés okozható, ami nem csaphat át Épveszteségbe. A sebnek köszönhetően – míg be nem gyógyítják – az áldozat Max. Fp-je mindennap k6-tal csökken. A mágikus gyógyítás után a max. Fp visszaemelkedhet az alapértékre. Gyógyuláskor a seb enyhe lefolyású betegségnek számít, és minden egyes sebhely külön kezelendő. A varázslattal más károsodás (vakítás, csonkítás stb.) semmilyen körülmények között nem okozható.



Égetés

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 37 Mp + 1 Fp
Erősség: 9
Varázslás ideje: 1 kör + 4 kör/szint
Hatótáv: –
Időtartam: 4 kör/Szint
Mágiaellenállás: –

A Sámán Szellemtánc alatt tűzbe hajítja a bábut, majd a varázslat idejének lejártáig körötte táncol, rontó szellemeket idéz rá. Az áldozaton – a bábu tűzbe kerülésének pillanatától kezdve – égési sebek, kelések, hólyagok jelennek meg. A tűz körönként k6 Sp égési sebet okoz; 20 Sp után már a testet borító teljes szőrzet leég, még a haj is. Miután az áldozat elveszítette minden Fp-jét, a varázslat már Ép-veszteséget okoz. A sérülések utóbb hagyományos és mágikus úton is gyógyíthatóak.

A varázslatot a legtöbb Sámán 4-szer annyi körig képes fenntartani, mint amennyi a Tapasztalati Szintje.

Sebzés

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 44 Mp + 1 Fp
Erősség: 9
Varázslás ideje: 1 kör + 1 kör/szint
Hatótáv: –
Időtartam: 1 kör/Szint
Mágiaellenállás: –

Szellemtánca alatt a Sámán a bábut tőrével, tűvel vagy bármilyen hegyes tárggyal többször átszúrja. Ezáltal nem ejt nagy felületű sebeket az áldozaton, de annál szörnyűbb kínokat és akár halált is okozhat. Az illetőn – ott, ahol a bábut átszúrják – mély, erősen vérző sebek jelennek meg, melyek egyenként 1 Ép és k6 Fp veszteséget jelentenek. A varázslat a sebeken kívül erős sokkot is okoz; aki túléli, köteles Állóképesség-

és Akaraterő-próbát dobni. Ha mindkettőt elvéti, max. Fp-je 2k6-tal csökken, ami többé, még a seb gyógyulásával sem tér vissza mágia hatására sem. Az ekként ejtett sebek mágiával és hagyományos módon is gyógyíthatók, de mindenképpen célszerű mihamarabb bekötözni őket a további vérveszteség megelőzésére.

A varázslattal Tapasztalati Szintenként és minden körben csak egy seb ejthető.

Fullasztás

Típus: Szellemtánc
Mana-pont: 51 Mp + 1 Fp
Erősség: 9
Varázslás ideje: 1 kör + 1 kör/szint
Hatótáv: –
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: –

Szellemtánc alatt a Sámán a bábut *vízbe hajítja*, majd táncot jár felette. Ezáltal az áldozat tüdejébe víz kerül, az illető, hiába lélegzik, nem kap levegőt, csak vizet köp és a Kábultság szabályai vonatkoznak rá. Ha a varázslat több körig tart, mint az áldozat Állóképessége, akkor a nyomorult biztosan megfullad.

Maszkmágia

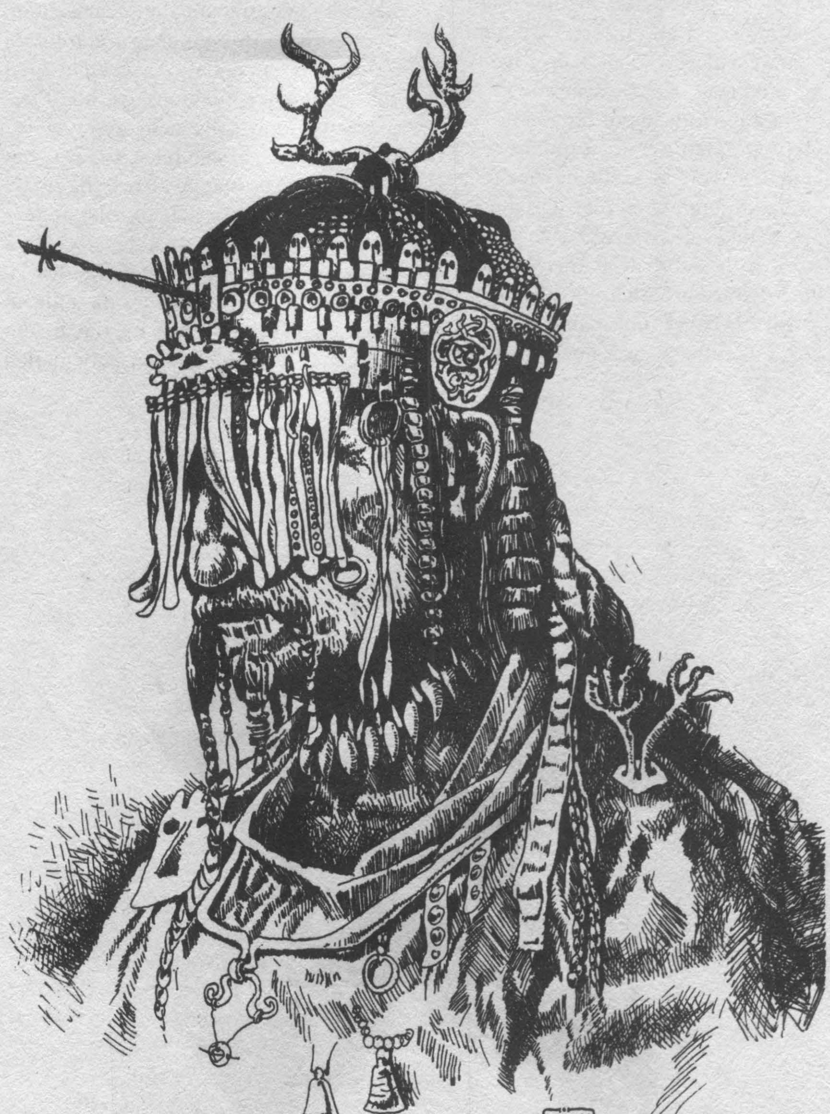
Ynev egyik legegyedibb mágiaformája, melyhez foghatót csak kevesen ismernek. A varázslók is csak hallomásból – netán rossz emlékű, személyes találkozás révén – ismerik e mágikus hatalmú tárgyakat, a Sámán ugyanis soha nem engedi, hogy maszkjai más kezébe kerüljenek. Ha ez mégis megtörténne, ő maga vagy halála esetén más Sámánok azonnal megtorolják a vétséget, s a lehető leggyorsabban visszaszerzik, – szereztetik a maszkot. A jogtalan bitorlónak még írmagját sem hagyják meg, nehogy fény derüljön eme ősi mágiahagyomány titkára.

A Maszkmágia lényege, hogy a maszkba a Sámán szellemeket költöztet, melyek később korlátlan alkalommal előhívhatóak. A maszk használatakor minimális Mana-pont befektetésével kiszabadítható a készítéskor beleköltöztetett szellem (Asztrál- és Mentáldémon). A kiszabadult szellem arra ront rá, és arra terjeszti ki ártó (néha segítő) hatalmát, akire a Sámán rápillant, s akit a varázslat hatása alá kíván vonni – azaz, ha nem óhajtja, a varázslat nem jön létre. Az áldozatnak mindehhez nem szükséges tekintetét a maszkra vetnie.

A maszkok elkészítését a Sámán mesterétől tanulja, mikor eléri a megkívánt tudás-, azaz Tapasztalati Szintet; avagy a Közös Tudatból meríti e titkos tudást. Utóbbi esetben a maszk elkészítése – mely a finom, gyakorta művészi megmunkáltságnak köszönhetően általában 3-4 hét – 1k10 nappal több időt vesz igénybe.

A maszk elkészítése (kifaragása) után – melyet a Sámán végez személyesen, ősi hagyományok szerint – a Felruházás (lásd Alapvarázslatok) varázslat egy különleges változatával itatja át azt – ennek maszkonként eltérő a Mana-pont-igénye. A varázslatot 3 óra hosszan tartó Szellemtánc alatt hajtja végre a Sámán; a tárgyat körbetáncolva kéri a szellemeket, hogy költözzenek bele, és itassák át erejükkel. A rítus végrehajtásával ez megtörténik, s a szellemek annyiszor hívhatók elő, amennyi a Sámán Tapasztalati Szintje volt a maszk készítésekor. Használatakor a maszkot a Sámán felölti, és a benne lakó szellemet kántálással hívja elő. Ekkor kell befektetnie a varázslat kiváltásához szükséges Mp-t és Fp-t. A varázslatok leírásában a varázslási idő mindig azon időt jelenti, mely alatt a szellem előhívható a maszkból. Eztán az egyes áldozatok kijelölése már egyetlen pillanat (1 szegmens) műve, de különleges esetben (lásd Napmaszk) erről a leírás külön tájékoztat. Egy körben elméletileg 5-ször lehet felidézni a maszk hatalmát, de erről a helyzet és a távolságok függvényében mindig a KM dönt. Mint már említést nyert, a maszk annyiszor használható, amennyi a Sámán Tapasztalati Szintje volt a maszk készítésekor. Aztán a maszk hatalma elapad, s csak újabb Felruházással tehető ismét használhatóvá.

A maszkot fémszálakkal erősített bőrpántok tartják a fejen, így jóformán semmilyen mozgásban nem akadá-



lyozza használóját. Használata közben a Sámán más varázslatot létrehozni képtelen; viszont egyéb tárolt – összpontosítást nem igénylő – varázslatokat szintén felidézhet (lásd Állatszellem Idézés), és folyamatban lévő varázslatai sem szűnnek meg (Delej, Szenvedés stb.). Képes ellenben harcolni és bármi mást cselekedni.

Napmaszk

Típus: Maszkmágia
Mana-pont: 55 Mp + 5 Fp
Erősség: 30
Varázslás ideje: Speciális
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: –

A Napmaszk tölgyfából készül, napkorongba foglalt emberi arcot ábrázol. Felületét növények színezékével vonják be, így nyeri el fehér vagy sárga színét. A maszkban fókuszálódott gyógyítóenergia a koronából csap ki – a kántálás felhangzása után –, sárgásfehér, izzó auraként körbefogja a beteg testét. Ennek hatására a sebszélek összehúzódnak, a betegség elmúlik, a test fizikai állapota rohamosan és szemmel láthatóan javul.

A játék nyelvére átültetve ez annyit jelent, hogy a Napmaszk viselője Forrasztás, Kovácsolás, Betegségelhárítás, és a Méregtelenítés varázslatok – de egyszerre csak egy – végrehajtására képes 35 Mp, és 5 Fp befektetésével. A maszk varázsa addig tart, míg a beteg teljesen fel nem gyógyul – ezen időtartamok a fent említett négy varázslat leírásából kikereshetők. Kiemelendő, hogy a maszk mindig teljes gyógyulást eredményez, így az illető max. Fp-re vagy Ép-re kerül, de betegségétől és mérgezésétől is megszabadul. A maszk azonban egyszerre csak egy betegség kezelésére használható, tehát egyszeri használatával nem lehet teljesen meggyógyítani az olyan beteget, akinek Fp és Ép sérülései vannak, valamint betegségben is szenved. Először célszerű a legsúlyosabbat megszüntetni, majd a maszk újbóli használatával tovább gyógyítható az illető – a fenti példában összesen háromszor kell használni. Egy tünet kezelésével – és teljes gyógyulásával – az Aura és vele együtt a varázslat is megszűnik, a maszk hatalma ismét „elalszik".

A Napmaszk Felruházásához 38 Mp és 1 Fp szükséges.

Sötétmaszk

Típus: Maszkmágia
Mana-pont: 20 Mp + 7 Fp
Erősség: 25
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 méter sugarú kör
Időtartam: 1 perc/szint
Mágiaellenállás: asztrális

A Sötétmaszk bármilyen csontból elkészíthető, színe kék, barna, szürke és zöldes színek sötét, váltakozó keveréke. Formája is változó: amorf, félelmet keltő – elkészítésekor a Sámán az emberi fajt szorongató ősi rettenetet faragja bele. A maszk hatalmának előhívása után – mely 20 Mp és 7 Fp segítségével történik – azon a személyek, kik a hatótávon belül tartózkodnak, és akikre rápillantva a Sámán úgy kívánja, őrjítő félelmet éreznek. 25 E erősségű félelem ellen dobhatnak asztrális Mágiaellenállást, ha elvétik, a hatás minden tekintetben érvényesül. A rettegés minden más érzelmüket, gondolatukat háttérbe szorítja, csak a menekülést, a fejvesztett rohanást látják megoldásnak. Amennyiben erre nincs lehetőségük, akkor szűkölve, sikítva omlanak össze, megváltásként várva a halált. A Sötétmaszk áldozatai harcolni semmilyen körülmények között sem fognak a Sámán ellen, s ettől fogva – az időtartam lejárta után – 1k6 napig meg sem merik közelíteni a Sámánt. Az időtartam lejártával a maszk hatalma ismét „elalszik", csak újabb Mana- és Fájdalomtűrés-pontokkal éleszthető fel újra

A varázslat erősségét 1 Mp ráfordításával 1E-vel lehet növelni. A Sötétmaszk Felruházása 28 Mana-pontba és 1 Fp- be kerül.

Fürkészőmaszk

Típus: Maszkmágia
Mana-pont: 25 Mp + 7 Fp
Erősség: 30
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 1 személy (5 méter)
Időtartam: 10 perc/szint
Mágiaellenállás: mentális

A Fürkészőmaszk általában fenyőfából készül, de ez törzsenként változó. Egységesen sötétbarnára – majdhogynem feketére – festik; az emberi arc tökéletes mása. A kántálás – a maszk hatalmának előhívása – után a viselője képessé válik az áldozat tudatában tárolt gondolatok és emlékek olvasására az, időtartam lejártáig. Ehhez a célpontnak el kell vétenie 30 E elleni mentális Mágiaellenállását. Gondolatolvasás esetén megtudhatóak az áldozat felszínes, hosszabb távú, valamint elvont gondolatai és szándékai is.

Az emlékolvasással – mely sokban hasonlít a gondolatolvasásra – a Sámán múltban megtörtént eseményeket fürkészhet ki, melyeknek az áldozat tanúja volt. Azonban csak egyetlen meghatározott mozzanatról szerezhet tudomást, annak is pusztán egy, az időben éppoly hosszú szakaszáról, mint amennyi az időtartam. A Sámán ekkor felidézi az áldozat emlékezetében az adott mozzanatot, mire az illető önmagában végigéli mindazt, ami annak idején történt vele. Az időtartam lejártával a maszk ereje is megszűnik.

A varázslat 1 Mp ráfordításával 1E-vel erősíthető. A Fürkészőmaszk Felruházása 40 Mp és 1 Fp befektetésébe kerül.

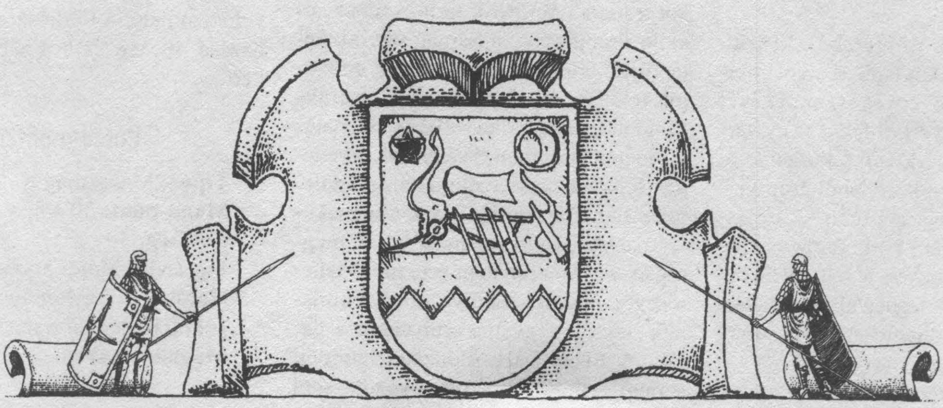
Pusztítómaszk

Típus: Maszkmágia
Mana-pont: 30 Mp + 10 Fp
Erősség: 30
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 10 méter sugarú kör
Időtartam: 2 kör/szint
Mágiaellenállás: –

A Pusztítómaszk ezüstből készül, színe is ennek megfelelő. Olyan emberi arcot ábrázol, mely mintha megfolyt volna készítéskor: az arcvonások egymásba mosódnak, szétfolynak. A Sámánok szerint az arc hűen tükrözi egy ártó szellem külsejét. A Pusztítómaszk a maszkmágia talán legsötétebb kelléke; nem is minden Sámán vetemedik az elkészítésére.

A maszk használatakor a szellemek a hatótávolságon belül tartózkodó áldozatok (akikre a Sámán rápillant, és akiket áldozatként megjelöl) Életerejéből egyszer szívhatnak el 4k10 Fp-t. Minden 4 Fp elvesztése ez esetben 50% eséllyel 1 Ép elvesztését is okozhatja. (A varázslat ellen a páncélok SFÉ-je nem véd.) Az áldozat bőre – az elveszített életerő függvényében – szemlátomást fonnyad, elszürkül vagy elfeketedik. A halál beálltával az áldozat már szörnyű látványt mutat, összeroskad és porrá hullik. Aki túléli a sötét mágiát, az elorzott Fp-ket és Ép-ket csak kétszeres idő alatt nyeri vissza, s mágiával – ugyanannyi Mana-pontért – csak fele annyi károsodás gyógyítható rajta, mint a hagyományos módon sebesülőkön.

A Pusztítómaszk Felruházásához 70 Mana-pont és 1 Fp szüksséges.



Boszorkánymágia

Familiáris Varázslatok

Összetartozás

Típus: Lélek
Mana-pont: 6
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: lásd a leírást
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A varázslat segítségével a Boszorkány erős mágikus kapcsolatba kerülhet egyetlen, tetszés szerint kiválasztott állattal, amennyiben azt a varázslás ideje alatt megérinti. Kettőjüket ettől fogva elszakíthatatlan fonál fűzi össze, bármily messze távolodjanak is egymástól. A familiárissá alázott állatot a Boszorkány bármikor a puszta akaratával is irányíthatja, minden cselekedet végrehajtathat vele, amire az fizikailag képes. Érzékszervein keresztül ő is érzékel (lát, hall), gyakorta jobban, mint sajátjaival – ám a különleges érzékek használatánál nehézségekbe ütközhet (hiába remek az állat szaglása, a Boszorkány nem ismeri fel a szagokat). Természetesen nem képes a saját és az állat érzékeinek egyidejű használatára, amíg az egyikre támaszkodik, a másikra érzéketlen; ahogyan nem képes az érzékszerveket sem elkülöníteni egymástól: összes érzékével vagy Boszorkányként vagy állatként érzékel.

Azalatt, míg a Boszorkány az állat érzékeire támaszkodik, a saját szemére vak, a saját fülére süket, nem érzi a fájdalmat – észre sem veszi, ha megsebezték, vagy megégették. (Ennek veszélyeit kár lenne taglalni, mert bár a Boszorkány nem érzi, Fájdalomtűréspontjai fogynak, s idővel már az Életerejéből veszít.) Ez idő alatt Boszorkányként nem mozdulhat – helyesen teszi, ha ül vagy fekszik, különben saját testéről mit sem tudva elesik – nem használhat varázslatokat, sem Pszit. Ha ilyenkor az állatot váratlan fájdalom éri, a Boszorkány vele együtt szenved: ugyanannyi Fp-t veszít, mint familiárisa. (Az összetartozás az Életerőre nem vonatkozik.) Sikeres Akaraterő-próba esetén a fájdalom ellenére is képes állatként érzékelni továbbra is, sikertelensége esetén önkéntelenül is visszatér saját érzékszerveihez. Ha az érintett idő alatt az állat kimúlik, a Boszorkány elveszíti eszméletét; csak K6 óra múltán vagy külső segítségre tér ismét magához.

A kapcsolatot a Boszorkány nem képes megszakítani, az csak az állat halálával ér véget – ami a Boszorkányt is alaposan megviseli. Ezután annyi óráig nem képes az összpontosításra – többek közt egyetlen varázslat vagy Pszi-diszciplína alkalmazására sem – ahány napot Összetartozásban töltött az elveszített familiárissal. A Boszorkány egyszerre egyetlen állattal kerülhet efféle mágikus kapcsolatba – ez érvényes az összes Familiáris jellegű varázslatra is.

A kiszemelt és megérintett áldozat asztrális Mágiaellenállásra jogosult, melynek sikere esetén semmiféle eredménnyel nem jár. A varázslat erőssége 15 Mp-énként növelhető 1 E-vel, s intelligens lények ellen nem alkalmazható sikerrel.

Eggyéválás

Típus: Lélek
Mana-pont: 15
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A Familiáris varázslatok ezen változata, a Boszorkányvarázslatok nem elhanyagolható hányadához hasonlóan, a FEKEMÁGIA tárgykörébe tartozik, ugyanis a Boszorkány beavatkozik általa a Lélekvándorlás törvényeibe. A mágia kutatók feltételezései szerint aquir eredetű, s Krán áldásos közreműködésével vált közkinccsé; egyesek egyenest Shackallor örökbecsű fóliánsából, a Sötét Tudományból eredeztetik.

A varázslat segítségével a Boszorkány szolgájává és egyben lényének részévé tehet bármilyen állatot. A kiszemelt jószágot a varázsige elmondásakor meg kell érintenie, ekkor annak lelke távozik a testből, átadva helyét a Boszorkány lelkéből származó szilánknak. Az ártó praktika eredményeként a Boszorkány lelke gyakorlatilag két testben lakik egyszerre: nagyobbrészt az emberi, kisebbrészt az állati testben. A varázslat jelentős előnyökhöz, s egyben természetesen nem elhanyagolható hátrányokhoz juttatja a Boszorkányt. Ettől kezdve mindent lát, hall, érzékel, amit az állat – ezáltal nem csak két helyen tartózkodhat egyszerre, de élesebb érzékszervekhez is jut. Ráadásul a Pszi-használat egyetlen feltétele, hogy az alkalmazó lássa az áldozatot – akár állatszemén át is. A Boszorkány teljes szellemi képességeinek birtokában irányítja lényének állat felét, persze csak olyan cselekedeteket hajtathat végre vele, melyekre az adott test képes.

Hasonló megkötés vonatkozik a varázslásra: némelyiknél varázsigét kell kimondani, másoknál taglejtésekre van szükség, érintéshez általában elegendő az állat bal végtagja, rámutatáshoz már kifejezetten az emberihez hasonló ujj kelletik. A csókmágiát jelen esetben a kutyákra, macskákra jellemző nyalogatás is helyettesítheti, de a mágia ezen fejezete csőrrel nem képzelhető el. (Beszélni csak a papagáj tud, fogni kevés állat, kézügyességet igénylő feladatokra legfeljebb a majom alkalmas.)

Mivel a Pszi-pajzsok nem az anyagi, hanem az Asztrál- és Mentál-testet védik, és mivel a két lény – ember és állat – asztrális és mentális síkon azonos,

a Pszi-pajzsokat nem szükséges – és nem is lehetséges – kétszer felépíteni. Ugyanazon Pszi-pajzs egyszerre megvédi a Boszorkány lelkének mindkét részét. Az asztrális és mentális azonosságnak számos hátulütője is akad: bárki pillant is Asztrál vagy Mentál Szemmel, Aura- vagy bármilyen más lélekérzékeléssel az állatra, a Boszorkány Asztrál- és Mentál-testét pillantja meg. Mi több, minden az állatra célzott Asztrál és Mentál varázslat avagy diszciplína egyidejűleg a Boszorkányra is hat.

Az anyagi jellegű behatásokkal más a helyzet: ami az egyik testet roncsolja, semmilyen kárt nem tesz a másikban. Az Életerő-pontok tehát függetlenek és különbözőek mindkét test esetében; a mérgek, betegségek és rontások is külön hatnak. Ha valamelyik test elpusztul, a másikban a Boszorkány tovább folytathatja ynevi pályafutását.

A Fájdalomtűrés az egyetlen közös pont, mert bár a lélek ismérve, a testfelépítéstől is függ. Bármelyik test is sérül, a Boszorkány mindenképpen elszenvedi az adott Fp veszteséget, sőt, ha mindkét test szenved egyszerre, a két veszteség összeadódik. Az emberi test max. Fp-i nem változnak, azonban az állattest max. Fp-ihez hozzáadódik a Boszorkány Tapasztalati Szintjéből származó járulék – ami esetenként hihetetlen ellenállóképességet eredményez. Ha bármelyik test Fp-i elfogynak, az testi sokkot, más szóval az adott test ájulását eredményezi. Ha ilyen esetben a másik test még rendelkezik Fájdalomtűréssel, annak bőrében a Boszorkány tovább cselekedhet, s öntudatát csak akkor veszíti el, ha mindkét test eszméletlen.

A varázslattal a Boszorkány egyszerre legtöbb két testet uralhat; ám ha emberteste elpusztult, gyakorta mindkettő állati eredetű. Az állat kiválasztása alapos megfontolást igényel, mert a használhatóságon túl célszerű figyelembe venni a leplezhetőséget is. A feltűnő, egzotikus, netán riadalmat okozó, vagy éppen nem természetes eredetű állattest sok bajba sodorhatja birtokosát – ezért a leggyakrabban macskákra, verebekre, ártalmatlan kutyákra esik a választás, sőt, némelyik Boszorkány a lovát szemeli ki. Az sem példa nélkül való, hogy állattestét a Boszorkány mágiával átalakíttatja, miáltal az beszédre, finom kézmozdulatokra is alkalmassá válik; sőt, nemegyszer emberré változtattatja második énjét is. Ezen beavatkozások óriási hátránya – irdatlan Mana-pont igényükön túl –, hogy a szakértő szem számára könnyen észrevehetőek, s a sok fáradság árán kieszközölt változtatások egyetlen pillanat alatt semmivé tehetők.

A varázslat legkíméletlenebb alkalmazási módjának, az emberi testek elorzásának csak a Boszorkányok hatalma szabhat gátat. Egy emberi lélek kiűzéséhez ugyanis jelentős erősítésre, ezáltal óriási Mana-pont befektetésre lenne szükség. A kiszemelt és megérintett áldozat mind asztrális, mind mentális Mágiaellenállásra jogosult, s a varázslat csak mindkettő elvétése esetén sikeres, egyébként semmiféle eredménnyel nem jár. A varázslat erőssége minden további 10 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

Új varázslatok

Az alábbiakban nem a Boszorkánymágia egy új fejezetével, hanem a különböző már bemutatott fejezetekben besorolható új varázslatokkal ismerkedhetsz meg.

Szemmel Verés

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 25
Erősség: 15
A varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 méter
Időtartam: lásd a leírást
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A Boszorkány pusztán pillantásával képes lesz kínt okozni áldozatának. Elegendő csak látnia a kiszemelt személy arcát, hogy a szenvedés csíráját lelkébe plántálhassa. Ha a varázslat áldozata elrontja asztrális és mentális Mágiaellenállását, attól a pillanattól fogva testét szüntelenül fájdalom kínozza, fejét hasogató fájások fogják gyötörni; maximális Ép és Fp-je a varázslat időtartamára lecsökken. Az Ép csökkenés minden esetben 1k10, mely kétszer annyi Fp elvesztésével jár. Az Életerő-pontok megfogyatkozásával érvényessé válnak az *Első Törvénykönyv* ezzel kapcsolatos szabályai (Az Életerő, 79. oldal), nullára csökkenésükkel az áldozat elveszti öntudatát, elméjét felemészti a benne tomboló fájdalom.

A varázslat alól csak Átokűzéssel lehet feloldozást nyerni, a Boszorkány ellenben bármikor képes megszüntetni. A varázslat erőssége minden további 5 Mp-ért 1E-vel növelhető.

Iszákosság

Típus: Jellemtorzító Átok
Mana-pont: 12
Erősség: 7
A varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat áldozata – még ha addig egy kortyot sem öntött is le a torkán – ettől kezdve megrögzött iszákosként viselkedik. Minden alkalmat megragad az ivásra és nem ismer mértéket. Ha nem távolítják el erőszakkal a hordó avagy korsó közeléből, addig vedel, míg le nem fordul a székről – s ki tudja, ezalatt miféle meggondolatlanságokra ragadtatja magát. Nincs számára csábítóbb cél egy borospince becserkészésénél, s ha nem adódik alkalma az ivásra, nem nyugszik, míg nem teremt magának. Nem válogat az italok között, profi az ivászatban: nem az ízért, a hatásért iszik.

A varázslat erőssége 3 Mana-pontért 1E-vel növelhető.

Iszonyat Csókja

Típus: Csókmágia
Mana-pont: 23
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: csók
Időtartam: 1 nap (vagy lásd Csókmágia)
Mágiaellenállás: asztrális



A varázslat áldozata – ha elvétette asztrális Mágiaellenállását – halálra rémül a Boszorkánytól. A rettegés befészkeli magát a szívébe, attól kezdve, ha meglátja a Boszorkányt vagy akár csak hall felőle, remegni kezd, akár a nyárfalevél. Az így megfélemlített áldozat, ameddig a varázslat időtartama le nem jár, képtelen kezet emelni a Boszorkányra, vagy bármi módon ártani neki – s erről másokat is lebeszél.

Az időtartam lejártával gyűlölet költözik a szívébe, a félelem helyett. A varázslat erőssége 3 Mana-pontonként 1E-vel növelhető.

Lebegés Vízben

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 2
Erősség: –
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: –

A varázsige kimondása után a Boszorkány képes fennmaradni a legvadabbul háborgó víz felszínén is. Úgy lebeg, mintha teste könnyű fából volna; erőszakkal a víz alá nyomni is nehéz. Saját súlyán túl 25 kg-ot képes a felszínen tartani. Minderre elméletileg bármilyen hosszú ideig, a gyakorlatban addig képes, ameddig teljesen mozdulatlan marad.

Érzelem Átirányítás

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 15
Erősség: 8
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: egyszeri (lásd még a leírásban)
Mágiaellenállás: asztrális

Ez a varázslat amilyen egyszerű, olyan tökéletes. Ereje abban rejlik, hogy nem jár erőszakos beavatkozással az áldozat érzelemvilágába, csupán apró módosításokat hajt végre ott. Kétségtelen, hogy a Boszorkányok Asztrálmágiájának tetőfoka.

A varázslattal a Boszorkány megváltoztathatja az áldozat egy adott érzelmének/indulatának célját. Az érzelem iránya (pozitív vagy negatív) nem fog változni, mértéke sem (hevessége), csak ezentúl a Boszorkány iránt érzi az áldozat. A menyasszonyát lángolva szerető vőlegény ezentúl a Boszorkányt szereti lángolva; a királyához vakon hű lovag elvakultan hűséges marad, de már a Boszorkányhoz. Persze, mivel nem mágia gerjeszti az érzelmet, az áldozat idővel felismerheti, hogy érzelme alaptalan – de ez nem szükségszerű.

A varázslat azonnali, egyszeri változtatást hajt végre, így esetében időtartamról nem beszélhetünk. Az új állapot addig tart, míg az áldozat ki nem ábrándul, nem csalódik a Boszorkányban. Ez bekövetkezhet percek, de akár évek múltán is, vagy esetleg soha sem. A varázslat erőssége minden 4 Mana-pontért 1E-vel növelhető.

Személy megkeresése

Típus: Szimpatikus mágia
Mana-pont: 8
Erősség: 15
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: asztrális

A Boszorkányok ezzel a varázslattal, ha birtokukban van a keresett személylyel szimpatikus viszonyban álló tárgy, megtudhatják az illető pontos tartózkodási helyét. Mérföldnyi pontossággal kideríthetik a célpont távolságát, továbbá a felé vezető irányt. A sikeres alkalmazáshoz az áldozatnak el kell hibáznia asztrális Mágiaellenállását. A varázslat a távolságot csak 500 mérföldig képes meghatározni, de az irány ennél nagyobb távolság esetén is megtudható. A varázslat – hasonlóan a Boszorkány egyéb szimpatikus mágián alapuló varázslataihoz – könnyen erősíthető, 1 befektetett Mana-pontért 3E-vel.

Szólító ige

Típus: Szimpatikus mágia
Mana-pont: 45
Erősség: 15
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: végtelen
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: asztrális

A Boszorkány ezen varázslattal magához szólíthatja a mágia alanyát, amennyiben birtokában van a keresett személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgy. A hívás nem szó szerint értendő, az áldozat csak azt fogja érezni, hogy mindenképpen el kell jutnia egy bizonyos helyre. Nem kell ismernie a Boszorkányt; nem is tudja, miért halad vajon új úti célja felé? Tudatának legmélyére fészkeli be magát a szűnni nem akaró vágy, hogy minél gyorsabban elérje a kérdéses helyet. Ha a helyet megtalálta, vár – nem tudja mire és miért, de várakozik. A cél elérése után 12 órával a varázslat hatása semmivé foszlik, s az áldozat újra szabad lesz. Megjegyzendő, hogy a hely minden esetben az, ahol a Boszorkány a varázslat alkalmazásakor tartózkodott. Az áldozat, ha a hely nyilvánvalóan közvetlen életveszélyt jelent számára – például egy tűzhányó kürtője – Akaraterő-próbára jogosult, de csak a cél elérésekor. Amennyiben az Akaraterőpróba sikeres, a varázslat hatása megtörik. A Boszorkány ezzel a varázslattal segítőtársakat szólíthat magához, vagy éppen ellenkezőleg, ellenfeleket csalhat csapdába. A célpont – legyen barát vagy ellenség – asztrális Mágiaellenállásra jogosult. A varázslat 2E-nként 1 Mana-pontért erősíthető.

Nyelvbéklyó

Típus: Mentál
Mana-pont: 8
Erősség: 20
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 méter
Időtartam: lásd leírás
Mágiaellenállás: mentális

Ezt a varázslatot Boszorkányok és Boszorkánymesterek egyaránt használhatják, de mivel Shadonból származik – a kíméletlen üldöztetés ellenére, rejtett szövetségekben élő varázshasználók, hogy titkaikat nagyobb biztonságban tudhassák – és másutt nem terjedt el, Játékos Karakter csak akkor tanulhatja, ha ezt élettörténete indokolja (vagy, ha valamiképp megszerzi magának).

A béklyó egy szóra, kifejezésre vagy névre alkalmazható, megköti a varázslat alanyának nyelvét, így az nem képes kimondani az érintett szót. Nem csak kimondani nem tudja, gondolataiban sem képes megfogni azt, leírására is képtelen. Többszöri alkalmazásával egész szótár béklyózható le egyazon alany tudatában.

Amennyiben az áldozat belegyezik, a varázslat időtartama maradandó, csak a béklyót kötő személy tudja feloldani; ha a varázslat áldozata akarata ellenére történik, időtartama egy hét.

A béklyó erőssége minden további 1 Mana-pont befektetésével 5E-vel növelhető.

Viaszbábok Mágiája

A viaszbábok készítése a Szimpatikus Mágia *társ-személy szimpátia* viszonyán alapuló, alacsonyrendű mágikus gyakorlat. Lényege, hogy a Boszor-

kány gondos előkészítő munka után, ráolvasással többé-kevésbé szoros szimpátia viszonyt hoz létre kiszemelt áldozata és egy hozzá hasonlóra gyúrt viaszbábú között. A ráolvasás erősségétől és a mágikus tulajdonságú viasz minőségétől függően a szimpátia lehetővé teszi hatások átvitelét a báburól az áldozatra.

Bármire alkalmas bábut is gyúrjon a Boszorkány, mindenképpen szüksége van áldozata valamely testrészére. Kár lenne félreérteni, szó sincs ujj- vagy füllevágáshoz hasonló mészáros munkáról, megteszi egy hajtincs, vagy körömdarab is, amit bele kell gyúrni a viaszba. Ha a bábuból ezt eltávolítják, a szimpátia viszony azonnal megszűnik, s a bábu attól fogva használhatatlan. Minél komolyabb ártalom továbbítására alkalmas a bábu, annál drágább viasz és annál több Mana-pont szükségeltetik az előállításához.

Alkalmazásuk alapján négyféle viaszbábut különböztethetünk meg. Az első három megközelítőleg két arasznyi méretű, s fizikális hatások: sebek, fájdalom okozására alkalmas. A negyedik a rá irányuló mágikus hatásokat, varázslatokat továbbítja az áldozathoz.

Varázslat csak a viaszbábok elkészítéséhez szükséges, a használatukhoz már nem. Ebből következőleg: a bábut elkészíteni csak Boszorkány képes, használni azonban már bárki. Többször is alkalmazható, – ameddig egyben van és megőrzi eredeti formáját.



Fehérbábu

Mana-pont: 33

Amelyik testrészén a bábut megszúrják, ott az áldozat nyilalló fájdalmat érez. Seb vagy egyéb nyom nem keletkezik. A Fehérbábuval körönként legtöbb K6 Fp elvesztése okozható, de a hirtelen fájdalommal könnyen földredönthető, vagy kellemetlen helyzetbe hozható az áldozat. Amint az áldozat elveszti az eszméletét, a szimpátia viszony megszakad, míg ha visszanyeri, a szimpátia azonnal újra kialakul. Ebből nyomban látszik, hogy a bábuval Ép nem vehető el.

A Fehérbábu egyszerű, hétköznapi gyertyaviaszból is elkészíthető.

Vörösbábu

Mana-pont: 55

Hatása a Fehérbábuhoz hasonló, ám ez esetben az áldozat testén seb keletkezik, melynek súlyossága függ a szúrás helyétől és erősségétől. Körönként legtöbb K6 Ép elvesztése okozható, de eszmélet vesztéskor a szimpátia viszony szünetel. A bábu segítségével az áldozat közvetlenül semmiképp nem ölhető meg, legfeljebb súlyosan megsebesíthető. Azaz létfontosságú szervei (szíve, agya, szeme... stb.) nem sérülnek, de a vérzés végezhet vele.

A Vörösbábu elkészítésekor a viaszba mindenképpen bele kell keverni öt gyűszűnyit az áldozat véréből is.

Feketebábu

Mana-pont: 66

A legveszedelmesebb a fizikai hatású viaszbábuk közül. Azonnal halálos seb okozására is alkalmas; megfelelő helyre döfve a tűt kiszúrhatjuk az áldozat szemét, vagy átdöfhetjük a szívét. Eszméletlen áldozat ellen ez a bábu sem használható.

A Feketebábu elkészítése követeli a Boszorkánytól a legtöbb eltökéltséget és a legkörülményesebb előkészítő munkát. Ahhoz ugyanis, hogy az ilyen szoros szimpátia viszony létrejöjjön, a viaszba kell kevernie a kiszemelt áldozat ürülékét is. Továbbá, az így preparált viasznak legkevesebb 1 óra hosszan az áldozat testközelében (1 méteren belül) kell maradnia.

Kékbábu

Mana-pont: 33

A Kékbábura olvasott varázslatok nem a bábura, hanem az áldozatra hatnak. Hasonló tehát a Mozaikmágia Tárgyszimpátia mozaikjához, az teszi veszedelmesebbé, hogy bármennyiszer, bárki által használható.

Elkészítésekor nem csak az áldozat testrészét, hanem 5 karátnyi (1g) porrá zúzott zafírt is a viaszba kell keverni.

Bájitalok

A leírt italok különlegessége, hogy nem csak elkészítésük kötődik a Boszorkányokhoz, hanem felhasználni is csak ők képesek ezeket. A következő bájitalok több tekintetben is különlegesek. Néhányuk – hasonlóan a Hatalom italához – a Boszorkány mágiáját erősítheti, mások hatása pedig a Szimpatikus mágia használatán alapul. A Szimpatikus mágiát felhasználó bájitalok elkészítéséhez – miképpen a hasonló varázslatokhoz – az áldozat hajára, körmére, esetleg vérére van szükség. A folyadékok némelyikét nem csupán Boszorkány használhatja, hanem más, közönséges személy is. Ezeknél nem csak elkészítési, de eladási árak is feltüntetésre kerültek. Az itt leírt árak átlagosak, szélsőséges esetben akár tízszer ennyit is fizettethetnek értük, ha pl. a vevő igazán rászorul a folyadékra. Megeshet ellenben az is, hogy a Boszorkány van szorító pénzszükségben – ekkor az árak meglehetősen kedvezően változnak. A csak Boszorkányok által használható italokat a rendek vezetői gyakran adják – persze a józan ész határain belül – olyanoknak is, akik maguk még képtelenek lennének az adott mennyiségű Mana-pont előteremtésére. Ez leggyakrabban küldetések végrehajtása előtt fordul elő. Arról sem érdemes megfeledkezni, hogy a Boszorkány, ha valóban el akarja készíteni a kívánt italt, társai segítségével Boszorkánykört alkothat, és az egyesített Mana-pontokból már létrehozható az áhított szer.

Szerelem Itala

Készítheti: Boszorkány
Mana-pont: 60
Időtartam: maradandó
Elkészítési ár: 10 arany
Eladási ár: 150 arany

A Boszorkányok ezen italának hatása szinte mindenben megegyezik a Szerelemvarázzsal. Két dologban azonban mégis különbözik. Egyrészt a hatás végleges, másrészt a folyadékot elfogyasztó személy nem abba szeret bele, akit az ellentétes nem tagjai közül először megpillant, hanem abba, akinek elrendeltetett – ha nem is a sors, a Boszorkány szándéka szerint. Ez azt jelenti, hogy az ital elkészítésekor az éppen forrásban lévő folyadékba bele kell keverni egy, a kívánt személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgyat – természetesen a Boszorkányok szimpatikus mágiája szerint a fizikai test egykori részét. Az áldozat asztrális Mágiaellenállásra jogosult az ital elfogyasztásakor, 50E erősség ellen. Ha az ellenállás sikertelen, az áldozat egy szempillantás töredékéig meginog, mintha eszméletét veszítené el. Ezek után megjelenik előtte a mágikus italba szőtt személy képe, akinek arcát, alakját soha sem lesz képes elfelejteni. Többször megtörtént, hogy Boszorkányok merő gonoszságból már elhunytak hajának, körmének segítségével készítettek italt, majd ezt itatták meg kísérletük alanyával. A szerencsétlen sorsú áldozatok több éven át utaztak, kóboroltak szerte Yneven, hogy megleljék álmaik választottját – persze sikertelenül.

Jellemtorzítás Itala

Készítheti: Boszorkány
Mana-pont: Lásd a leírásban
Időtartam: maradandó
Elkészítési ár: 1 arany
Eladási ár: 10-200 arany

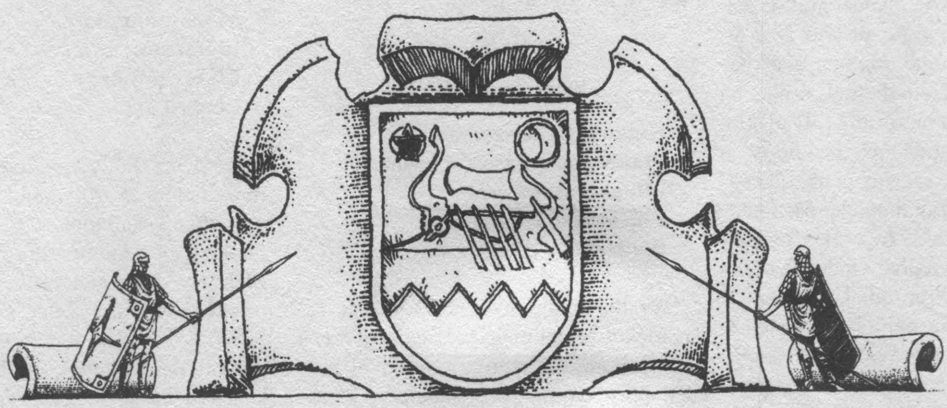
Az ital tulajdonképpen többféle folyadékot foglal magába. Segítségével a Boszorkány Jellemtorzító átkokat hozhat létre bájital formájában. A kiszemelt áldozatnak csak el kell fogyasztania a két-három kortynyi keveréket, és sikertelen ellenállás esetén máris a varázslat hatása alá kerül. Az egyébként meglehetősen nehezen erősíthető varázslatok így sokkal hatékonyabban alkalmazhatóak: mivel az áldozat testén belül fejtik ki hatásukat, az erősítés sokkal kevesebb Mana-pontot igényel. Az átkot hordozó ital elkészítéséhez csupán viszonylag könnyen beszerezhető gyógyfüvek és egy apró tűz szükséges – no meg Mana-pontok. A bájital elkészítése 20 + annyi Mp-t igényel, amennyi az eredeti varázslat Mana-pont igénye. Ezért a befektetésért az átok alaperőssége minden esetben 30E lesz, a további erősítés pedig feleannyi Mana-pontot igényel, mint az eredeti varázslatnál feltüntetett értékek. Az így elkészített bájital természetesen nem méreg, ám egyetlen módon akként is felhasználható. Amennyiben a Boszorkány az elkészített italt Zöld Gyertya megformálásához alkalmazza, a gyertya öt adag mérgét két főzetnyi bájitallal helyettesíti. Az erősségre és a hatásra ugyanazon szabályok vonatkoznak, mint az italra – a gyertya óriási előnye, hogy nem csak egy személyre hat, ráadásul hatóanyagát nem kell lenyeletni, mivel a Zöld Gyertya füstjében már kontakt-alapú anyagként van jelen. Az eladási ár, a 10-200 arany kizárólag az átok típusától függ – egy Csalást és egy Öngyilkossági hajlamot hordozó készítmény értéke érthető okokból nem azonos. Megjegyzendő, hogy a KM gonosz fantáziájának is kellemes táptalajt biztosíthatnak az efféle italok – ki garantálhatja, hogy minden, kaland folyamán talált bájital pozitív hatású az elfogyasztóra, vagy hogy a sötét erdő magányos vajákosasszonya valóban gyógyító italt adott a sebesült Kalandozó néhány aranyáért?

Kapcsolat Főzete

Készítheti: Boszorkány
Mana-pont: 45
Időtartam: 1 óra
Elkészítési ár: 6 arany
Eladási ár: –

Kérdéses, hogy egyáltalán bájitalnak nevezhető-e a folyadék, mivel elfogyasztania senkinek sem kell. Tulajdonképpen a Szimpatikus mágia egyik eszköze ez, mellyel a Boszorkány elképesztő hatalomra tehet szert áldozata felett. A folyadék nem más, mint a célpont fizikai testének egykori részéből készített eszencia. Az elkészítés több órás szertartást igényel, melynek során az áldozat körmét, haját többféle különleges növény keverékével és ráolvasásokkal halványzöld színnel derengő folyadékká alakítják. A Boszorkánynak a felhasználás kezdetén be kell mártania bal kezének mutatóujját a folyadékba. Mikor ez megtörténik, a maradék főzet minden mágikus képességét elveszti, az egy óra pedig telni kezd. A varázsszer hatására a Boszorkány minden varázslatát – mely ellen az áldozat Asztrál vagy Mentál ellenállásra jogosult – a kiszemelt személy ellen sokkal könnyebben alkalmazza. Minden egyes eredeti erősítés a varázslat hatására kétszeresre nő. Ha a Boszorkány tovább kíván erősíteni egy varázslatot, a hatás természetesen ugyanez lesz, vagyis az eredendően 1 E-t jelentő Mp-ért most 2E lesz a növekedés. Az áldozat csak egy órán át van veszélyben, de ez alatt az idő alatt oly sebezhető, mintha Asztrál és Mentál pajzsai semmivé lettek, vagy meggyengültek volna.





Boszorkánymesteri mágia

VILLÁMMÁGIA

Villámkeltés

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 6
Erősség: –
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: –
Időtartam: kör/Szint
Mágiaellenállás: –

A Boszorkánymester ezzel a varázslattal szabad folyást enged testén keresztül a nyers, mágikus energiáknak; az időtartam alatt a sebzést okozó villámvarázslatokat feleannyi Mana-pontért lesz képes végrehajtani. Minden okozott k10 sebzésért (a villámvarázslat minden egyes E-jéért) azonban a Boszorkánymester is k6 Fp-t veszít a zabolázatlanul tomboló energiáknak köszönhetően. Rá is érvényessé válnak a Villámmágia sebzéssel kapcsolatos szabályai (lásd. *Első Törvénykönyv*, 241.old), csupán egyetlen eltéréssel – ha Fp-inek száma nullára vagy az alá zuhan, a maradék sebzés az Ép-jéből vonódik le.

RONTÁS

Bűvragály

Típus: Rontás
Mana-pont: 20 + a Rontás Mp-je
Erősség: a Rontásé
Varázslás ideje: +5 szegmens
Hatótáv: változó
Időtartam: változó
Mágiaellenállás: –

Eme varázslat segítségével a Rontásnál leírt kórságok javarésze fertőzővé tehető. A Bűvragály áldozata, legyen akár ember, akár állat, annyi további élőlényre lesz képes érintéssel ráragasztani betegségét, amennyi a Boszorkánymester szintje. A másodlagosan fertőzöttek már csak feleennyi, a harmadlagosan fertőzöttek pedig csak harmadennyi, stb. személynek lesznek képesek továbbadni betegségüket. A Bűvragály egészen addig terjed, amíg a varázslat frissen megfertőzött áldozatai már csak egy személyt lesznek képesek megrontani. Ezután a mágikusan gerjesztett járvány kimerül. A Rontás szintje a másodlagos, harmadlagos, stb. fertőzötteknél mindig eggyel csökken, minimum 1-re. Íme egy példa a varázslat működésére:

Ralraugh, a 4. Szintű Boszorkánymester, egy békés udvarház lakóinak életét készül szörnyű kórságaival megkeseríteni. Bűvragállyal kiegészített Álomkórral (összesen 20+4=24 Mp) fertőzi meg az uraság kedvenc szolgálóját (a betegség szintje 5). A megfertőzött szolgáló legfeljebb 4 másik emberre ragaszthatja rá az Álomkórt, nekik viszont már csak eggyel alacsonyabb szintű rontás ellen kell Egészség-próbát dobniuk. Ha mind a négyen elrontják a Képesség-próbájukat, már fejenként maximum 2-2 további társukat tudják megfertőzni (1+4+8, eddig összesen 13), náluk a betegség szintje már csak 3 lesz. Ezek az áldozatok pedig már csak fejenként 1-1 személyt fertőzhetnek tovább (13+8, összesen 21), az ő esetükben a betegség szintje már csak 2. Tehát Ralraugh maximálisan 21 személy megrontására képes varázslatával.

Megjegyzendő, hogy a Bűvragály áldozatainak holttestei még egy teljes napon keresztül a betegség hordozói maradnak. Ha a Boszorkánymester óvatlan, akár saját varázslata áldozatául eshet.

A betegségek szintje a megfelelő mennyiségű Mana-pont ráfordításával növelhető.

MÉREGMÁGIA

Méreg átadása

Típus: Méregmágia
Mana-pont: 22
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: Egészség-próba

A Boszorkánymester a betegségekhez hasonlóan mérgeket is átplántálhat az áldozat szervezetébe. A méreg addigi hatásait ez természetesen nem semlegesíti, az áldozatban azonban a méreg minden tekintetben úgy fog működni, mint a Boszorkánymester szervezetében. Amennyiben egy méreg hatása egyszeri volt, például azonnali Fp vesztés, a varázslatot a mérgezést követő 15 körön belül érdemes alkalmazni, utána ugyanis a szervezet semlegesíti az ártalmas anyagot. Ha a méreg hatása Görcs, Bénulás vagy hasonló állapot előidézése volt, a varázslat alkalmazásával a hatás a Boszorkánymesteren azonnal megszűnik, az áldozat testébe pedig teljes értékű méreg kerül. Ha a Boszorkánymester megmérgezésekor sikeres Egészség-próbát dobott, tehát a méreg rajta nem fejtette ki hatását, még 10 körön át elegendő mennyiségben áll rendelkezésre a szervezetben ahhoz, hogy a varázslat alkalmazható legyen. A 10. kör leteltével a méreg lebomlott, nem adható tovább. Az áldozat ellenállhat a varázslatnak, sikeres Egészség-próbával. A próba módosítójának meghatározásakor mindig a méreg szintje a mérvadó. Ezt a szintet a Boszorkánymester tovább erősítheti, 6 Mana-pont felhasználása 1E-t növel.

TERMÉSZETI MÁGIA

Tenger felkorbácsolása

Típus: Természeti Mágia
Mana-pont: 40
Erősség: 5
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 Km sugarú kör
Időtartam: 45 perc
Mágiaellenállás: –

A varázslat csak nagyobb vízfelületeken, tavon és tengeren használható. A varázslat hatására k6 kör alatt heves szél támad, a víz viharossá válik, tarajos hullámokat vet. A feltornyosuló hullámok felborítják vagy összetörik a 3 méternél rövidebb csónakokat, megrongálják a kikötőben veszteglő hajókat (10k6 STP), életveszélyessé, illetve lehetetlenné teszik a hajózást. A vihar 1Km sugarú körön belül tombol, átvészeléséhez Mesterfokú Hajózás – rosszabbik esetben legalább Alapfokú Úszás – szükséges.

Örvény

Típus: Természeti mágia
Mana-pont: 50
Erősség: 5
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 Km sugarú kör
Időtartam: 45 perc
Mágiaellenállás: –

A varázslat csak nyílt tengeren használható. Egy hatalmas 50+3k10 méter átmérőjű örvényt hoz létre, amely a mélybe rántja a 8 méternél rövidebb hajókat-csónakokat, vízbe kerülő embereket, állatokat. Az úszni tudó lények körönként sikeres Erő-próbát dobhatnak, vagy 10 méterrel közelebb kerülnek az örvény közepéhez, s ha elérik, sorsuk megpecsételődött. Az úszó az örvény szélétől 10 méterenként -1 büntetővel dobja az Erő-próbáját. Az erőpróbát tovább ronthatja a páncél és felszerelés MGT-je, még akkor is, ha az úszó rendelkezik Mesterfokú Nehézvértviselet Képzettséggel. Hajók, csónakok esetében Mesterfokú Hajózás, és jól képzett legénység szükségeltetik a kijutáshoz.

ASZTRÁL- ÉS MENTÁLMÁGIA

Gyilokvágy

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 18
Erősség: 6
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 20 méter
Időtartam: 1kör/Szint
Mágiaellenállás: asztrális

A Boszorkánymester a varázslattal őrjöngő gyilkolási vágyat olthat áldozatának lelkébe. Ha elvéti asztrális Mágiaellenállását, még a legbékésebb és legjámborabb ember is a mesterségesen gerjesztett érzelmek játékszerévé válik. A varázslat hatása alatt álló személy válogatás nélkül, minden körülötte fellelhető élőlényt megpróbál a lehető leghatékonyabb, legkegyetlenebb módon elpusztítani – olyan eszeveszett erővel küzd, mintha démonok szállták volna meg (KÉ: +10, TÉ:+30, VÉ: -40; +2 Erő). Sebezhetetlennek érzi magát, a gyilkolás szinte fizikai gyönyört okoz számára, mely még mélyebbre lovallja őrjöngésében. Fp-i fogytával nem veszíti el eszméletét, az utolsó Ép-ig harcol. Ha a varázslat kiteljesedésekor egyetlen élőlény sem tartózkodik közelében, és elrontja az Akaraterőpróbáját, még saját magában is megpróbál kárt tenni. Tombolása végeztével annyi körig érvényesek rá a Kábultság módosítói (lásd. *Első Törvénykönyv,* 381. old.), ameddig a varázslat tartott.

A varázslat csak az áldozat halálakor, vagy semlegesítő mágia hatására szűnik meg. A Boszorkánymesternek elég látnia kiszemelt áldozatát. A varázslat erőssége 12 Mana-pont befektetésével 1E-vel növelhető.

BETEGSÉGMÁGIA

Ebbe a csoportba azok a varázslatok tartoznak, melyek betegségek lefolyását befolyásolják, vagy azonosításukban jutnak szerephez. Tulajdonképpen a Rontások hatását is módosíthatják, így érdemes a két csoport közötti kapcsolatokra is figyelmet fordítani – esetenként még ütőképesebb kombinációk létrehozására nyílik lehetőség.

Betegség gyógyítása

Típus: Betegségmágia
Mana-pont: 22
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 perc
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: –

A varázslat segítségével a Boszorkánymester mindenfajta betegséget meggyógyíthat, ha annak súlyossága Nagyon súlyos vagy annál kisebb. Ennek végrehajtásához a varázslat megidézőjének rá kell helyeznie kezét a gyógyítandó testére, s két percen át koncentrálni. Ha a varázslat közben a Boszorkánymestert megzavarják, a Mana-pontok elvesznek, a betegség pedig egy kategóriával rosszabbodik. Ekkor – és csak ekkor –, ha a Boszorkánymester nem saját magán gyógyított és a betegség fertőző természetű, a gyógyítónak Egészség-próbát kell dobnia. Ennek sikertelensége esetén maga is elkapja a kórt. A felhasználandó Mana-pontok száma nem függ a betegség súlyosságától, a hatás pedig már a varázslat megkezdésekor érezhető; a kór semmiféle további hatást nem vált ki a mágia első szavainak elhangzása után. A Boszorkánymester meglehetősen ritkán alkalmazza ezt a varázslatot, mivel nem csekély a Mana-igénye, és csak a kevésbé veszedelmes állapotokban használható. Amennyiben saját magán alkalmazza, a varázslat mindenképp sikeres. Ha más élőlényre olvassa rá a gyógyítást, annak sikeres Egészségpróbát kell dobnia. A dobás annyi pozitív módosítóval történik, amennyi a varázslat Erőssége. A gyógyítás erőssége 4 Mp-ért 1E-vel növelhető.

Betegség befolyásolása

Típus: Betegségmágia
Mana-pont: lásd a leírásban
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: Egészség-próba

A varázslat lehetővé teszi, hogy egy betegség lefolyását a Boszorkánymester megváltoztassa. Ez mindkét irányba történhet, a varázslat alkalmazója ronthat vagy javíthat a mágia alanyának állapotán. A javítással át lehet billenteni a beteget a Kritikus – Nagyon súlyos határon, így a gyógyítás is lehetővé válik. A rontás hasznát kár lenne ecsetelni – kellő gonoszsággal és Mana-pont-

tal egy egyszerű meghűlés is halálos kórrá válhat. A varázslat sikeres alkalmazásához a Boszorkánymesternek meg kell érintenie az áldozatot. Ez közelharcban sikeres Támadó dobást igényel. Az áldozat sikeres Egészség-próbával ellenállhat a varázslat hatásának. Az Egészség-próbát az Erősségnek megfelelő negatív módosítóval kell dobni, az Erősség pedig 5 Mana-pont feláldozásával 1E-vel növelhető.

A varázslat Mana-pont igénye attól függ, hány kategóriával kívánja a Boszorkánymester megváltoztatni a betegség lefolyását. Egy kategóriányi változtatás – például Súlyosból Nagyon Súlyosba – 12 Mana-pont. A pontos számok az alábbi táblázatból olvashatóak le:

Kategória változtatás	Mana-pont
1	12
2	20
3	27
4	33
5	38
6	42
7	46
8	50

Fontos megjegyezni, hogy egy betegség súlyossága sohasem lehet magasabb az adott kór maximális súlyosságánál. Hiába áldoz fel a Boszorkánymester akár 40-50 Mana-pontot is, az áldozat nem halhat bele néhány perc alatt, mondjuk, hajhullásba. Persze ahhoz, hogy a varázslat igazán hatásos legyen, nem árt, ha a Boszorkánymester tudja, milyen betegségben szenved az áldozat, s hogy az mennyire hatalmasodott el a szervezeten. Mivel a kategóriák pontos határát nem ismeri, érdemes inkább nagyobb változásokat előidéznie, bízva abban, hogy az elegendő lesz – akár a gyógyítható küszöb elérésére, akár a gyors leépülés előidézésére. A kategóriák bizonytalansága csak akkor nem érvényesül, ha a Boszorkánymester saját magán változtatja meg a betegség lefolyását. Ebben az esetben mindig érezni fogja, mennyi változtatás szükséges, hogy a gyógyítható Nagyos súlyos kategóriát elérje a betegség.



Betegség azonosítása

Típus: Betegségmágia
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 perc
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: –

Ezzel a varázslattal a Boszorkánymesternek lehetősége nyílik minden fontos információt megtudni egy betegségről. A varázslat megidézése után ismerni fogja a lefolyás súlyosságát, a betegség pontos hatásait, terjedésének körülményeit. A gyógyítás módjáról természetesen csak akkor lesznek elképzelései, ha ismeri a betegség lehetséges ellenszereit, vagy mágiához folyamodik. A varázslat felismeri a boszorkánymesteri mágia eredményeként megjelent kórokat is – az azonosító tehát minden efféle esetben tudni fogja, hogy a beteg boszorkánymesteri mágiának esett áldozatul.

Ez befolyásolhatja az esetleges gyógyítási szándékot is.

Betegség átadása

Típus: Betegségmágia
Mana-pont: 18
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: Egészség-próba

A varázslat segítségével a Boszorkánymester két legyet üt egy csapásra. Megszabadul az őt kínzó kórságtól egy idegen kárára – s ha az történetesen valamely ellenfele, úgy megoldotta a leszámolást is. A mágia alkalmazásakor semmi egyéb nem történik, mint hogy a Boszorkánymester áthelyezi a szervezetében jelenlévő betegséget. A varázslat alkalmazásához mindenképpen kell egy áldozat, aki a kór további hordozója lesz. A célpont Egészség-próbát tehet a betegség legyőzésére. Amennyiben a próba sikeres, a kór eljutott ugyan a kiszemelt áldozat szervezetébe, de ott nem tudott megtelepedni, megsemmisült. Ha az Egészség-próba nem sikerül, a betegséget semmi sem állíthatja meg. Különlegessége a varázslatnak, hogy a kapott betegség szintje nem függ attól, mennyivel rontotta el az Egészség-próbát az áldozat. Minden esetben a Boszorkánymester szervezetében utoljára uralkodó súlyossággal jelentkezik az új szervezetben. Ez lehet a magyarázata annak, hogy némely igazán elvetemült Boszorkánymester először saját szervezetében súlyosbítja a betegséget, majd az azt követő körben másra testálja a kórt. Ehhez persze meg kell érinteniük az ellenfelet. Megjegyzendő, hogy a Boszorkánymesternek semmi kockázata nincs (csak a Támadó dobás) – ha az áldozat sikeres Egészség-próbát tett, a betegség akkor is átadódott, de gyenge volt, így nem hatott a kiszemelt célpontra. Az Egészség-próba sikerének esélyét ebben az esetben is az Erősség növelésével csökkentheti a Boszorkánymester – 1E erősítés 4 Mana-pont ráfordításával lehetséges.

NEKROMANCIA

Magzat megrontása

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 90
Erősség: 1
Varázslás ideje: 60 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: –

Csak a legsötétebb praktikákat folytatóknak, és a legvakmerőbbeknek adatik meg az a lehetőség, hogy eszenciájukat a reinkarnáció és az idő bilincseit ledobva új testbe menekíthessék. Eme varázslat segedelmével a Boszorkánymester képessé válik lelkét egy arra alkalmas (hímnemű) emberi magzatba átmenekíteni.

A varázslás ideje alatt a Boszorkánymester bal tenyerének folyamatosan érintkeznie kell a várandós anya testével, különben a varázslat sikertelen. A kántálás végeztével a Boszorkánymester eszenciája 1k6+1 nap alatt a megszületendő magzat testébe vándorol át, és elfoglalja a még fejletlen gyermeki lélekcsíra helyét. A Boszorkánymester tudata a transzferáció előrehaladtával lassan kihuny; régi porhüvelye fokozatosan elsorvad, végezetül elpusztul.

A fiúgyermek csak teljes fizikai kifejlődése (serdülőkora) után kerül tudatába korábbi inkarnációja emlékeinek, addig csupán egy pszeudó-személyiség uralja testét (Intelligenciája 1k6+5). Tudata ébredésével a Boszorkánymesternek sikeres Asztrál- és Akaraterő-próbát kell tennie, különben visszafordíthatatlanul megtébolyodik, és mindörökre elveszíti varázshatalmát. Ha Képesség-próbái sikeresek voltak, levetkőzi magáról a pszeudószemélyiséget, de megtarthatja annak emlékeit és esetleges új képzettségeit. Kizárólag fizikai tulajdonságai (Erő, Gyorsaság, Ügyesség, Egészség, Szépség, Állóképesség) változnak, ezeket kockadobással kell meghatározni. Ha a KM jónak látja, más kasztok kidobási módszereit is használhatja.

A varázslat kizárólag emberi (vagy félemberi) fiúgyermekeken működik; minden egyes alkalmazása véglegesen 1 ponttal csökkenti a Boszorkánymester Akaraterő és Asztrál Képességeit.

Megjegyzés: amennyiben a Boszorkánymester a transzferáció befejeződése előtt elhalálozik, lelke azonnal a magzat testébe kerül át, de Intelligenciája véglegesen 1k6/2 ponttal csökken. Ha a gyermek a transzferáció kiteljesedése előtt születik meg, a varázslat sikertelen lesz, és a Boszorkánymester teste lassan elsorvad. Ha a magzat ugyanilyen körülmények között elhalálozik, a Boszorkánymester lelke kiragadtatik a Lélekvándorlásból – tudattalan élőhalottként fog bolyongani az idők végezetéig.

Egyebekben a varázslat a KM ítélőképességére van bízva.

Szépség elorzása

Típus: Vérmágia, Nekromancia
Mana-pont: 22
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 óra
Hatótáv:-
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: –

A Boszorkánymester képessé válik emberi vagy félemberi lények vérében megfürödve szépségük elorzására. A különleges rituálé kerek egy órát vesz igénybe. A varázslat időtartamára a Boszorkánymester Szépsége földöntúlivá, romlottan gyönyörűvé válik (a varázslat erősségével növekszik); vonásai életerővel telnek meg, kisugárzása láttán, minden tisztaszívű gondolkodó lényen iszonyat lesz úrrá (Intelligenciapróba), a balgákat és a sötétség halandó szolgáit pedig hódolattal, áhítattal tölti el.

A varázslatnak inkább csak szakrális eseményeknél, rituáléknál van jelentősége. A varázslat erősségét és a Szépséget 2 Mana-pont ráfordításával lehet 1E-vel növelni.

Életerő átadása

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 16
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: –

A Boszorkánymester fekete mágiája eredetéből, módszereiből adódóan nem teremthet Életerőt, igazi életet. Gondoskodhat azonban kedvezőbb újra elosztásáról. Ennek jó példái az Életerőszívásra épülő mágiák. Az Életerő átadása is ebbe a csoportba tartozik. A Boszorkánymester érintése az Életerőszívás szabályai szerint 2k10 Sp-t csapol le az áldozattól. Ez ellen semmiféle ellenállás nincs, bár végrehajtásához sikeres Támadó dobás szükséges. Az így szerzett életerőt a Boszorkánymester átadhatja bárkinek (saját magának nincs értelme, akkor egyszerűbb – és kevesebb Mana-pontból megoldható – az Életerő-rablás alkalmazása). Az átadás pontosan úgy történik, mintha a Boszorkánymester saját magát gyógyítaná. Az eddigiek alapján a varázslatból nem sok haszna származik magának a Boszorkánymesternek. Ám most következik a lényeg. A varázslat alkalmazója a „gyógyítást" követő 48 órában az átadott Életerőt mindenféle mágia használata nélkül visszaveheti, és saját testének építésére használhatja fel. Nem tesz hát mást, mint raktározza az energiát más szervezetében. Ha a 48 óra letelt, az energia már nem nyerhető vissza többé, 48 órán belül azonban bármikor. Meglehetősen kínos lehet ez egy csatában például, amikor az áldozat már alig áll a lábán az energia visszavételének pillanatában. A gyógyítás végrehajtása ellen nincs Ellenállás, de ehhez is meg kell érinteni a célpontot. Az energia visszanyeréséhez elég látni az eddigi raktározót; Mágiaellenállásnak sincs helye az életerő visszavételekor. További Mana-pontok ráfordításával a sebzés nem növelhető.

Életerő raktározása

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 22
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: –

Az Életerő raktározása egyike azon boszorkánymesteri varázslatoknak, melyek drágakövet igényelnek végrehajtásukhoz. A felhasznált drágakőnek alkalmasnak kell lennie az Életerő befogadására. Erre a célra kizárólag általános hatású drágakövek, mint smaragd, rubin, avagy rózsakvarc használható. A karátok száma megmutatja a maximálisan tárolható Ép-k és Fp-k számát. Egy karát egy Ép avagy 3 Fp befogadására alkalmas. A varázslat első része mindenben megegyezik az Életerő-szívással. A második rész, a nyert Életerő felhasználása a különös – a Boszorkánymester ugyanis az energiát az előkészített drágakőben helyezheti el. Így a 2k10 Sp-ből annyi tárolható, amennyit a karátszám lehetővé tesz. A kőből csak a Boszorkánymester nyerheti vissza az Életerőt, azaz kizárólag

saját maga gyógyítására alkalmazhatja. A belehelyezett Életerő korlátlan ideig a kőben maradhat, állandóan jelenlévő forrást jelentve veszély esetére. Az Ép-k és Fp-k kinyerése Mana-pontot nem igényel, a szükséges koncentráció is csak 2 szegmens hosszú, ám egyszerre kell felhasználni az összes tárolt energiát. Természetesen a Boszorkánymester ezen az úton is csak Max. Ép-ig és Max. Fp-ig gyógyulhat, akármennyi Életerő volt is a kőben.

Húsmaszk

Típus: Nekromancia, Anyagmágia
Mana-pont: 31
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 óra
Hatótáv:-
Időtartam: k6+ Szint óra
Mágiaellenállás: –

A Boszorkánymester a varázslattal mások szerepében tetszeleghet. Áldozata frissen lenyúzott bőrét magára öltve, húsából fogyasztva, teste rendkívüli módon hasonlatossá válik a meggyilkolt személyhez. A varázslat végrehajtására csak meztelenül képes, testének minél nagyobb felületen kell érintkeznie az áldozat húsával és bőrével. Fontos, hogy legalább az arcbőr sértetlen legyen, ne csúfítsák el sebhelyek, különben a varázslat sikertelen. Csak az áldozat közelebbi ismerősei képesek felismerni a szörnyű különbséget (Intelligencia-próba a KM megítélése szerinti módosítókkal), a sápadtabb bőrt, az enyhén eltorzult vonásokat – másoknak legfeljebb megmagyarázhatatlan rossz érzésük támadhat az álca láttán. A Húsmaszk csak a Boszorkánymester fizikai valóját leplezi, ha megszólal, hangja könnyen árulójává válhat.

A jelképesen felöltött héj rendkívül sérülékeny, egyetlen Ép vagy 3 Fp sérüléstől is rohamosan oszlásnak indul és lefoszlik viselőjéről. A varázslat végrehajtásához Alapfokú Élettan vagy Mesterfokú Nyúzás Képzettség (Af=2 Kp, Mf=4 Kp) szükséges. Alkalmazása a legsötétebb FEKETEMÁGIÁNAK minősül.

Érzékelés holtakon keresztül

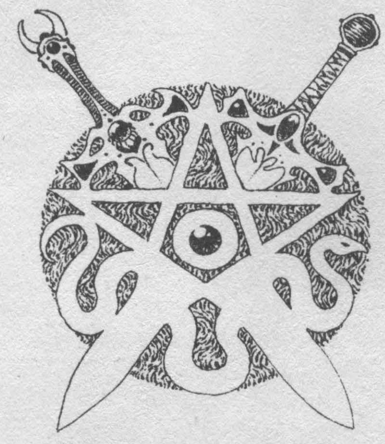
Típus: Nekromancia, Mentálmágia
Mana-pont: 26
Erősség: 1
Varázslás ideje: 6 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: k6+Szint óra
Mágiaellenállás: –

A Boszorkánymester az általa teremtett, értelemmel, tudattal vagy személyiséggel felruházott élőholtak érzékszervein keresztül képes látni és hallani. A varázslat csak akkor működik, ha az élőhalott (zombi) még rendelkezik látó- és hallószervekkel; továbbá, amíg egyazon létsíkon tartózkodnak. Az érzékelés erőssége pusztán fele egy átlagos ember képességeinek. A varázslat végrehajtása után az élőhalott bármilyen távolságra eltávolodhat a Boszorkánymestertől, urának csak koncentrálnia kell, ha kedve támad az érzékszervek felidézésére.

A varázslat kizárólag a Boszorkánymester által teremtett, és valamilyen értelemmel felruházott élőholtakon hajtható végre (a személyiséggel felruházott teremtmények – ha úgy akarják – ellenállhatnak a varázslatnak).

Beszéd holtakon keresztül

Típus: Nekromancia, Mentálmágia
Mana-pont: 29
Erősség: 1
Varázslás ideje: 6 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: k6+Szint óra
Mágiaellenállás: –



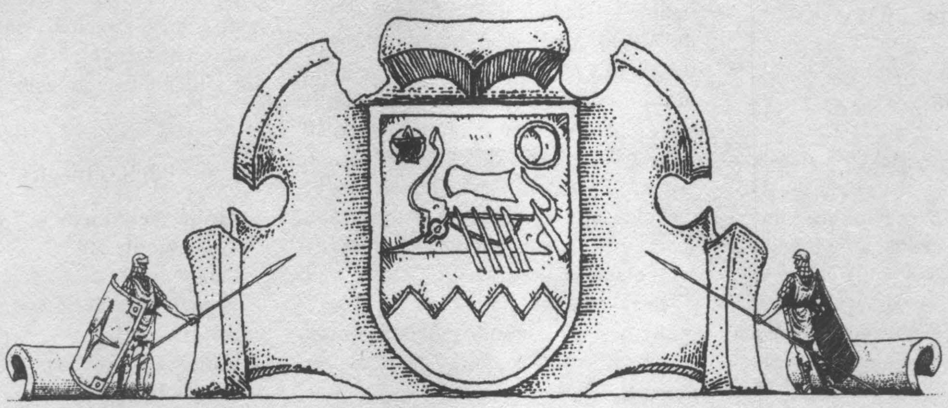
A Boszorkánymester az általa teremtett, értelemmel, tudattal vagy személyiséggel felruházott élőhalott szájával képes beszélni, pontosabban az élőholt azt mondja, amit a ura és parancsolója kíván. A varázslat csak akkor működik, ha az élőhalott (zombi) még rendelkezik hangképző szervekkel; továbbá, amíg egyazon létsíkon tartózkodnak. A varázslat végrehajtása után az élőhalott bármilyen távolságra eltávolodhat a Boszorkánymestertől, urának csak koncentrálnia kell, ha szólni támad kedve. Ekként akár parancsokat is adhat szolgájának, de nem varázsolhat rajta keresztül.

A varázslat kizárólag a Boszorkánymester által teremtett, és valamilyen értelemmel felruházott élőholtakon hajtható végre (a személyiséggel felruházott teremtmények – ha úgy akarják – ellenállhatnak a varázslatnak).

Bomlás megfékezése

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 10
Erősség: 5
Varázslás ideje: 6 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: k6+Szint nap
Mágiaellenállás: –

A varázslat egy bármilyen állapotban lévő holttestet vagy tetemet, illetve annak nedveit és sóit őrzi meg épségben, a varázslat időtartamára felfüggesztve a bomlás folyamatát. A varázslat időtartamának lejártával a bomlás fokozott sebességgel játszódik le a testen (látványosan oszlásnak indul), hacsak a Boszorkánymester időközben nem fordított gondot preparálására, szervei felhasználására, vagy teremtett élőholtat belőle.



Tűzmágia

VÉDŐ MÁGIA

A sárkány pikkelye

Mana-pont: 27
Erősség: 1
Sebzés: –
Időtartam: TSz + 10 perc
Varázslás ideje: 3 kör

Akin a Tűzvarázsló a varázslatot végrehajtja, az időtartam lejártáig képes lesz ellenállni az elemi és közönséges tüzeknek , illetve a hőhatásoknak. Ez 2 szintenként 1E semlegesítését jelenti (Pl: 5. és 6. TSz-en 3E-t; 7. és 8. TSz- en 4E-t;... stb). A védelemnek feszülő varázslatok és tüzek nem gyengülnek le, csak a varázslat védettjére hatnak gyengébben. A védelem mindenre kiterjed, ami a Személyes Aurához tartozik, mivel a varázs azt módosítja. Ha a Tűzvarázsló magára alkalmazza, úgy különleges képességei (Tűzelnyelés, Tűzelvonás) zavartalanul működnek, tehát a tüzek eredeti erősségének megfelelően. A sebzést előbb a varázslat csökkenti, a különleges Képességek védelme csak eztán vonandó le – vagyis a védelmek összeadódnak. A varázslat bárkin végrehajtható, aki a Zónán belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen.

A sárkánykirály pikkelye

Mana-pont: 60
Erősség: 1
Sebzés: –
Időtartam: TSz + 10 perc
Varázslás ideje: 6 kör (1perc)

Hasonló A sárkány pikkelye varázslathoz, de jelen esetben a varázslat alanya teljesen sebezhetetlenné válik a tűz és a hő minden megjelenési formájával szemben – legyenek azok bármekkora erősségűek(E). Ha a Tűzvarázsló magán alkalmazza, úgy a Tűzelnyelés és a Tűzelvonás különleges Képességeit a varázslat időtartama alatt nem tudja használni. Ekkor csak a hagyományos godoni Mana-gyűjtéssel és a Tűzgyűjtéssel kísérletezhet, ám még ezek is fele hatékonysággal (2-szeres időtartammal) alkalmazhatók. Emellett a Manaforrások is kiaknázhatatlanok.

KÖZÖNSÉGES TÜZEK BEFOLYÁSOLÁSA

A Tűzmágia magasiskolája

Az alábbi varázslatok sok tekintetben különlegesek, de annyi közös bennük, hogy jól alkalmazva kivételesen hatékonyak lehetnek. Ezek a varázslatok – hasonlóan némely más, ide sorolható mágiához – csodálkozásra késztetik a mágiaelméletek hírneves kutatóit és megalkotóit éppúgy, mint a szerencsétlen áldozatokat, akik botor módon a Tűzvarázsló ellen cselekedtek.

Hatalom aurája

Mana-pont: 9
Erősség: 1
Időtartam: 2 kör
Varázslás ideje: 5 szegmens

A varázslat szinte mindenben megegyezik a Tűzaura varázslattal, csupán egy fontos különbség van a kettő között. A Hatalom aurája nem a testtől 5-10 centiméterre öleli körül a Tűzvarázsló testét, hanem annál távolabb. Az Aura testtől való távolsága 5-től 150 centiméterig változtatható a Tűzvarázsló kívánsága szerint. Így sokkal könnyebb lesz védekezni és támadni is, hiszen a másfél méteres maximális távolságú Aura már minden rövid vagy közepes hosszúságú fegyver forgatóján sebez, ha a támadó megpróbál közelharcra alkalmas távolságon belülre kerülni a Tűzvarázslóhoz. Az Aura éppen aktuális távolságát a Tűzvarázslónak minden esetben a kör elején kell bejelentenie, így a vele szemben állók alkalmazkodhatnak a veszedelmes tűz helyzetéhez. A Tűzvarázsló természetesen támadásra is felhasználhatja az aurát, amely minden rajta keresztülhaladó személyen E-nként k6 Sp-t sebez. A varázslat 5 Mana-pont segítségével 1E-vel erősíthető, de az időtartam nem növelhető meg további Mp-k ráfordításával sem.

Tűzpenge

Mana-pont: 12
Erősség: 1
Időtartam: 4 kör
Varázslás ideje: 3 szegmens

A Tűzpenge a közepes és magas Tapasztalati Szintű Tűzvarázslók egyik leglátványosabb és a legkevesebb szükségtelen pusztítással járó varázslata. Ez utóbbi szempont nem tűnhet túlságosan fontosnak egy nyílt mezőn dúló csatában, de értékes vagy könnyen lángra lobbanó holmik között bizony nem árt az óvatosság. A varázslat – szemben sok más tűzmágiával – csak a kiszemelt ellenfelet találhatja el, így nem jelent veszélyt a környezet más tagjaira, tárgyaira. A Tűzpenge, bár nevében hasonlatos a Tűzkardhoz, merőben más alapokon nyugvó és működésében más jellegű varázslat. A mágia alkalmazásakor a megidézett Elemi Tűz nem egy fémtárgy, penge körül összpontosul, hanem a levegőben jelenik meg, különös, lebegő tűzcsíkként. Ez a tűz 4 körön át marad meg, majd semmivé enyészik. Létezése alatt önálló támadások végrehajtására képes, mintha láthatatlan harcos forgatná. Az így létrejött Tűzpenge körönként egyszer támadhat, a Tűzvarázsló saját TÉ-jével, a Fegyver módosító nélkül. A tá-

madás bárki ellen eszközölhető, aki a Tűzvarázsló zónájában tartózkodik. A kard, mivel nincs szilárd anyaga, semmiképpen nem hárítható, viszont a mozgása meglehetősen lassú. Ezért a megtámadott nem teljes VÉ-jével, hanem csupán annak fegyver nélküli részével térhet ki a tűzből született fegyver elől. A penge sebzése E-nként k6 Sp, de ez 4 Mp ráfordításával 1E-vel növelhető. A varázslat érdekessége, hogy egyszerre több Tűzpenge is létezhet, mind a Tűzvarázsló irányítása alatt. Ezzel a Tűzvarázsló két-három ellenfelét is sakkban tarthatja, miközben teljes erejével koncentrálhat újabb varázslatok létrehozatalára, vagy más harci manőverre.

Kémtűz

Mana-pont: 6
Erősség: 1
Időtartam: 8 kör/szint
Varázslás ideje: 2 szegmens

Ez a varázslat azon kevesek közé tartozik, amely nem közvetlen támadásra szolgál, sőt inkább védekezésre használatos. A Tűzvarázsló által megidézett Elemi Tűz sárgadinnye nagyságú gömbként jelenik meg, és egy helyben lebeg. A gömböt a Tűzvarázsló mozgathatja, körülbelül egy gyorsan gyalogló ember sebességével. Érintéskor a gömb nem sebez túl nagyot, csupán k6 Sp-t E-nként, de előnye támadás esetén a pontosság. A másik, Tűzvarázslók által kihasznált előny az, hogy a gömb könnyen, viszonylag gyorsan mozgatható fényforrás. Ezzel be lehet világítani a sötétbe vesző folyosók kanyarulatát, mély vermeket és kutakat, gyanús kőfülkéket és alkóvokat. A tűz egy közepes erősségű fáklya fényével ég, így körülbelül 5 méter sugarú körben világítja be környezetét. A tűzgömb elosz-



lik akkor, ha bármivel érintkezésbe kerül, vagy ha a varázslat időtartama lejár. Az érintkezéskor a már említett sebzést okozza élőlényeken, gyúlékony tárgyakat pedig lángra lobbanthat. A varázslat időtartama 4 Mp ráfordításával megduplázható, az Erősség pedig E-nként 6 Mana-pontért növelhető.

Szolga hívása

Mana-pont: 24
Erősség: 25
Sebzés: Lásd a leírást
Időtartam: 4 kör/TSz
Varázslás ideje: 3 kör

A mágia hatására a tűz megelevenedni látszik, s felölti egy Elementál Szolga alakját. A varázslat feltétele, hogy a Tűzvarázsló Zónáján belül lobogjon egy legkevesebb 5 E erősségű tűz. Valójában a már égő tűzön át a varázsló kaput nyit a Tűz Elemi Síkjára, ahonnan az Elementál Lény lép át az Elsődleges Anyagi Síkra. Engedelmeskedik a Tűzvarázsló minden parancsának, de önálló gondolkodásra nem képes, s bonyolult utasításokat is képtelen követni. Szintenként 4 körig marad az Elsődleges Anyagi Síkon, de a varázsló Zónáját közben sem hagyhatja el. Az időtartam lejártával nyomtalanul eltűnik, visszatér saját síkjára. Tulajdonságai a *Bestiáriumban* olvashatóak.

A varázslatot kizárólag a Sogron Útjára lépett Tűzvarázslóknak tanítják Ordanban.

Harcos hívása

Mana-pont: 40
Erősség: 25
Sebzés: Lásd a leírást
Időtartam: 6 kör/TSz
Varázslás ideje: 3 kör

A Szolga hívása varázslathoz hasonlóan kapu nyílik a Tűz Elemi Síkjára, de az ott leírtaknál erősebb Elementál – egy Harcos – lép át az Elsődleges Anyagi Síkra. A Tűzvarázsló Zónáján belül ez esetben egy legalább 8 E erősségű tűznek (tűzvésznek) kell tombolnia. A Harcos Elementál engedelmeskedik a varázsló minden egyszerűbb parancsának, majd az időtartam lejártával eltűnik. Tulajdonságai szintén a Bestiáriumban olvashatóak.

A varázslatot kizárólag a Sogron Útjára lépett Tűzvarázslóknak tanítják Ordanban.

Robbanás

Mana-pont: 17
Erősség: 10
Sebzés: Halál, lásd a leírást
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 5 szegmens
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

Ez a formula egyike a Tűzvarázslók rendhagyó varázslatainak. Végrehajtása után az áldozat köteles asztrális és mentális Mágiaellenállást dobni – hogy Személye Aurája ellenáll-e a varázslat romboló erejének. Ha mindkét ellenállását elvétette, teste tűzkitöréssé változik, azaz felrobban. Minden testi és szellemi energiája a Tűzkitörésben enyészik el.

A kitörés erősségéről a következő táblázat tudósít:

1 TSZ = 1E
2 Ép = 1E
3 Mp = 1E
4 Fp = 1E
5 Ψp = 1E

Varázslók és egyéb mágiatudorok hada vizsgálta évszázadok alatt a varázslatot, végül arra a megállapításra jutottak, hogy a szinte elfeledett godoni mágia egy csodálatos módon alig átalakított szilánkja. A varázslók – akik szerkezetét részletesen megvizsgálták – az általánosan elfogadott mágiaelmélet szerint egyszerűen nem létezőnek bélyegezték. Megállapították, hogy a varázslat a Világegyetemben természetesen állapotban jelenlévő mágikus energiákat használja a fizikai test szétfeszítésére. Az ekkor felszabaduló életerő, és más – a testben lakozó – energiák csak mellékhatásként fejlesztenek óriási hőt és fényjelenséget. A varázslat erőssége 6 Mana-pontonként 1E- vel növelhető.

A varázslatot kizárólag a Fény Ösvényét járó Tűzvarázslóknak tanítják Ordanban.

Belső tűz

Mana-pont: 19
Erősség: TSz
Sebzés: Lásd a leírást
Időtartam: 1 kör/TSz
Varázslás ideje: 5 szegmens
Mágiaellenállás: Egészség-próba

A varázslat akár a Boszorkánymesterek tudástárát is gazdagíthatná és közeli rokonságot mutat a Tűzvarázslók

Fémizzítás Varázslatával. Testizzításnak vagy Vérizzításnak is nevezhető. Feltételezhetően szintén tiszta elemeket tartalmaz az ősi godoni mágiából – ily módon valóságos kincs. Nem tudni mi okból, de az Ordani Rend csak pár száz éve használja a varázslatot, ezelőttről egyetlen feljegyzés sem tesz róla említést.

A Tűzvarázsló Zónáján belül egy kiválasztott személyre alkalmazhatja, aki ha elvéti Egészség-próbáját, égető élményben részesül. Az Egészség-próbát az áldozat a Tűzvarázsló Tapasztalati Szintje szerinti módosításokkal dobja (egy 4. szintű Tűzvarázslónál az áldozat módosítók nélkül dob Képességpróbát; míg egy 5. szintűnél már mínusz 1- gyel, és így tovább). Ha az áldozat elvéti Egészség-próbáját, k3 kör múlva a varázslat elhatalmasodik rajta, s ennek látható jelei is megmutatkoznak. Az első körben elvörösödik, mintha magas láz gyötörné, szemmel láthatóan roszszul van, harcolni, varázsolni képtelen, az *Első Törvénykönyv*ben leírt Rosszullét szabályai (lásd 381. oldal) vonatkoznak rá. A második kör végére a földre hanyatlik, vagy térdre esik és szó szoros értelmében tüzet (!) okád a földre. Lüktető fejfájásra és a testében – pontosabban az ereiben – fokozódó égető fájdalomra panaszkodik – ha jut rá ereje és ideje. Az égető kín őrjítően lüktet ereiben, a Tűzvarázsló Tapasztalati Szintjével egyező körig. Az első két körben körönként k6 Sp sebzést okoz, ami két körönként k6-tal nő.

Például: egy 7. szintű varázslónál a sebzés az első két körben körönként k6 Sp, majd a harmadik és negyedik körben körönként 2k6 Sp, az ötödik és hatodik körben körönként 3k6 Sp, és a hetedik körben 4k6 Sp. Az utolsó kör lejártával a kín és ekként a sebzés megszűnik, de az áldozatra még k6 percig a Rosszullét, majd újabb k6 percig az Émelygés szabályai vonatkoznak. Az Émelygés elmúltával az áldozat panaszmentes – ha él még.

A varázslat az erősség és az időtartam növelésére semmilyen formában nem ad módot.

A varázslatot kizárólag a Fény Ösvényét járó Tűzvarázslóknak tanítják Ordanban.



Tűzszem

Mana-pont: 8
Erősség: 1
Sebzés: k6
Időtartam: 2 óra/TSz
Varázslás ideje: 5 szegmens

Miután a Tűzvarázsló befejezte a varázslást, 1 kör áll rendelkezésére, hogy megjelöljön egy pontot, ahol apró varázsjel keletkezik. Bal kezének hüvelykujját érinti a kiválasztott helyhez – annak lenyomataként keletkezik a varázsjel. A jel érzékel minden előtte tartózkodót, elhaladót, és ekkor – minden egyes alkalommal – Tűznyilat lő ki. A Tűznyíl sebzése alaperősítéssel k6 Sp, de ez minden további 6 Mp után k6-tal nő. Alapesetben a Tűzszem 1 méteres távolságig érzékel és hat, az távolabb tartózkodókra hatástalan – a Tűznyíl nyomtalanul elenyészik. A távolság is növelhető, minden 6 Mp által 1 méterrel. A Tűznyíl a megnövekedett távolság ellenére sem lesz lassabb: ugyanakkor ér célba, mint alapesetben.

Például: 12 Mp-ért vagy egy 1 méterig ható 2E erősségű és 2k6 Sp sebzésű Tűzszemet, vagy egy 2 méterig ható 1E erejű, k6 Sp-t sebzőt lehet létrehozni.

Tűzkapu (térmágia)

Mana-pont: 18
Erősség: Lásd a leírást
Sebzés: –
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 1 szegmens

A térmágia egyedi felhasználási módja ez a varázslat, hasonló a varázslói mágia Teleport mozaikjához. A Tűzvarázsló és minden Személyes Aurájához tartozó felszerelési tárgy „teleportál", a különféle tüzek – mint Manafókuszok – közti szimpatikus viszonyt kihasználva. Mivel a tüzek Manafókuszáló tulajdonsága már önmagában rejtély a mágia bölcselői előtt, erre a varázslatra végképp nem várható tőlük elfogadható magyarázat – ez Ordan

újabb meglepetése. Mindössze annyit sikerült felderíteni, hogy szoros rokonságban áll a szintén rejtélyes Szolga hívása és Harcos hívása varázslatokkal.

A varázslat feltétele, hogy a Tűzvarázsló Zónájában legalább 3E erősségű tűz lobogjon, kisebb erősségű tüzek képtelen továbbítani és fogadni a „teleportálót". A tüzek lehetnek közönségesek vagy őselemi eredetűek – mind a továbbító, mind a fogadó oldalon.

Nem cáfol rá a mágia egyetemes törvényeire, hogy a Tűzvarázsló csak olyan helyen tud megjelenni, ahol korábban már járt. Ha ott nem lobog legalább 3E erősségű tűz, a legközelebbi ilyen helyen anyagiasul. Kívánsága szerint megjelenhet a tűzben, vagy bárhol, attól legtöbb a Zónájának megfelelő távolságban is. A varázslat hatótávolsága végtelen, ennek csak világlátottsága szabhat határt. A varázslat erőssége(E) – újabb rejtély! – megegyezik a fogadó tűz erősségével(E), azaz legkevesebb 3E-nek kell lennie. Tovább erősíteni 18 Mana-pontért 1E-vel lehet. A térmágiát hatástalanító Védő és Körbezáró Varázsköröknek, a Térgát Varázsjeleknek ellenállnak a varázslatnak, ha erősségük meghaladja azét.

A varázslat alapját nem szolgálhatják olyan tüzek és tűzhelyek – sem indulási, sem az érkezési oldalon –, melyeken papi Áldás vagy Szertartás hat, továbbá a szent tüzek sem alkalmasak. Ilyen esetekben a varázslat létre sem jön, így a Mana-pontok sem vesznek el.

A varázslatot kizárólag a Fény Ösvényét járó Tűzvarázslóknak tanítják Ordanban.

Tűzeső

Mana-pont: 35
Erősség: TSz/2
Sebzés: TSz/2 + k6
Időtartam: 10 perc (60 kör)
Varázslás ideje: 4 perc (24 kör)

Az egyik leglátványosabb, legfélelmetesebb tűzvarázslat – ami az ordaniak fegyvertárát figyelembe véve önmagában szép eredmény. Létrehozásának ideje alatt a kívánt terület felett megközelítőleg 50 méterrel vörösen izzó, sűrű lángfellegek gyülekeznek, melyekből a varázslat utolsó igéjének kiejtésekor kövér „tűzcseppek" hullanak, felperzselve mindent. Az érintett terület átmérője Tapasztalati Szintenként legtöbb 50 méter lehet, ennél kisebb Tűzesőt a varázsló bármikor teremthet, ha úgy kívánja. A pusztító felhő nem mozgatható, viszont a Tűzvarázsló akár maga köré is idézheti, mivel az – furcsa módon – neki semmilyen formában (sebződés) nem árt neki. Ártalmatlanul lefolyik róla, akár a közönséges esővíz.

A Tűzeső sújtotta területen minden éghető anyag szinte azonnal meggyullad, s hamarost elhamvad. Élőlények a Tűzvarázsló fele annyiszor k6 Sp égési sebet szenvednek el körönként, mint amennyi a Tűzvarázsló Tapasztalati Szintje. Például: 6. szinten 3k6 Sp-t, 7. és 8. szinten 4k6 Sp-t, 9. és 10. szinten 5k6 Sp-t,... stb.

Közönséges tüzek befolyásolása

A Tűzvarázsló nem csak megidézni képes a tüzet, de a már létező máglyák, fáklyák lángja is fegyverré alakulhat a kezében. A már létező tüzek irányítása sokkal kisebb energiabefektetést igényel, mint a tűz Elemi Síkról történő megidézése. Ezért, ha lehetősége nyílik rá, a Tűzvarázsló inkább a rendelkezésre álló tüzet használja fel, mivel ez sokkal kevésbé kimerítő. A varázslatok sokszor többszörösére fokozhatják az eredeti tűz valamely tulajdonságát: fényét, hőjét, esetleg kiterjedését. A varázslatok használatához azonban ismernünk kell, hogy melyek az egyes tüzek kategóriái, hiszen a sebzés és a fényerősség is ennek függvénye. Lássuk hát a kategóriákat:

Kategória	Sebzés	Fényerősség	Erősség
Gyertya	1 Sp	2 méter	0
Fáklya	k6 Sp	5 méter	1
Kandallótűz	2k6 Sp	8 méter	2
Tábortűz	3k6 Sp	12 méter	3
Jelzőtűz	4k6 Sp	16 méter	4
Máglya	5k6 Sp	20 méter	5

A táblázatban a csoportosítása egyértelmű, ugyanígy a sebzés is. A fényerősségnél szereplő érték a tűz által bevilágított kör sugarát jelenti. Az Erősség csupán a leírás egyszerűsítésére szolgál, megfeleltethető a megidézett Elemi Tűznél megismert erősséggel – ez látható a sebzés nagyságából is. Alkalmazni kell a nullás Erősséget is, a gyertya lángja miatt. Ha a varázslatok leírásában a Mana-pont igény a tűz erősségének függvénye, a gyertya lángja minden esetben 1 Mana-pontért befolyásolható, mivel Erőssége csak nulla. A táblázat az 5E erősségű máglyánál ér véget, de természetesen ennél nagyobb tüzek is elképzelhetőek. A tűz nagyságának – azaz kategóriájának, Erősségének – meghatározása minden esetben a KM joga és feladata. Szem előtt kell tartanunk azonban, hogy a legnagyobb és legforróbb természetes tüzek – amelyek legfeljebb az erdőtüzek forrongó középpontjában vagy vulkánok izzó katlanjában lelhetőek fel – Erőssége 15E.

A közönséges tüzeket befolyásoló varázslatok lehetnek támadó és védekező jellegűek is, de közös tulajdonságuk, hogy legideálisabb felhasználási módjuk az adott helyzettől függ – csak a Tűzvarázslón múlik hát, hogy képes-e a legtöbbet kihozni a kérdéses varázslatból.

Tűzválasztás

Mana-pont: 4/E
Erősség: 15
Időtartam: 3 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat hatására a tűz fény- és hőhatásai térben elválaszthatóak. Ez azt jelenti, hogy a láng e két összetevője a Tűzvarázsló körüli tíz méter sugarú körben tetszőleges helyen fejtheti ki hatását. A varázslat használatát korlátozza, hogy az egyik komponensnek mindenképpen a láng eredeti helyén kell maradnia. A Tűzvarázsló ezzel a varázslattal komoly károkat okozhat ellenfeleinek, ugyanis megteheti, hogy a tűz képét a kandallóban hagyja, de a hővel támad, és minden látható jel nélkül sebez. A sikeres találathoz a Tűzvarázslónak Célzó Dobást kell dobnia, + 30-cal. A találat majdnem biztos, hiszen a láthatatlan láng elől különösen nehéz kitérni. Az első támadás – amely komoly meglepetés lehet – módosítója további +30. Az áldozaton persze meglátszanak az égés nyomai, még az esetleges gyúlékony anyagok is lángra lobbanhatnak. A Tűzvarázsló előszeretettel alkalmazza a Tűzválasztást nagyobb ütközetek, ostromok alkalmával is, hiszen a legtöbb efféle esemény alatt akár mágia, akár fáklyák hatására is gyúlhatnak nagy, elszabaduló tüzek. A varázslat időtartama 3 kör, ez további Mana-pontok befektetésével sem növelhető meg. A tűzzel körönként csak egy támadás hajtható végre. Amennyiben a Tűzvarázsló a hőhatást hagyja a láng eredeti helyén, és a fényt mozgatja, *ezzel nagy csarnokokat*, termeket deríthet fel.

Feketetűz

Mana-pont: 2/E
Erősség: 12
Időtartam: 5 kör
Varázslás ideje: 2 szegmens

A misztikusan csengő nevű varázslat a közönséges tűz fény-hő arányát változtatja meg, méghozzá a hő javára. Segítségével elérhető, hogy az összes égés során felszabaduló energia hő formájában távozzon anélkül, hogy bármennyi is kisugárzott fénnyé alakulna. Az ilyen mágiával megváltoztatott tűz minden fénye elenyészik, a lángok teljesen láthatatlanná válnak. Az így nyert energia mind hővé alakul, és a tűz sebzését, hőfokát növeli meg. A sebzés a másfélszerese lesz az eredetinek (felfelé kerekítve), például egy tábortűz lángjának sebzése nem 3k6 Sp, hanem 5k6 Sp lesz. Ez a varázslat nem használható a Tűzválasztással együtt, hiszen nincs mit elválasztani, így a tűz helye ezen a módon nem változtatható meg. A Tűzvarázslók különösen kedvelik ezt a varázslatot, mivel viszonylag kevés befektetett Mana-ponttal nagyon magas sebzést érhetnek el. A varázslat időtartama további Mana-pontok befektetésével megnövelhető, E-nként 1 Mana-pont felhasználásával az időtartam 3 körrel nő.

Hidegtűz

Mana-pont: 2/E
Erősség: 12
Időtartam: 5 kör
Varázslás ideje: 2 szegmens

A varázslat tökéletes ellentéte a Feketetűznek, ugyanúgy a tűz kettős természetének magváltoztatásával fejti ki hatását. Ritkábban alkalmazzák, mint párját, de mindenképp érdemes szem előtt tartanunk több előnyét is. A Tűzvarázsló ezzel a mágiával egy egyszerű fáklyát is tábortűz fényességűvé tehet, tökéletes fényforrást biztosítva ezzel nagyobb terek bevilágítására. A fényesség ugyanis a hő teljes átalakításával háromszorosára növelhető, azaz a bevilágítandó terület sugara ennyivel szorzandó meg. Ennek alapján egy máglya, amelynek a hőjét fénnyé alakítják, egy 60 méter sugarú kör teljes megvilágítására lesz alkalmas. Ez már jelzőfénynek sem utolsó, meglehetősen látványos jelenség. Az időtartam meghosszabbítható további Mana-pontok ráfordításával, E-nként 1 Mana-pontért további 4 körrel nő az időtartam.

Tűzébresztés/Tűzlohasztás

Mana-pont: lásd a leírásban
Erősség: 12
Időtartam: 2 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

A Tűzvarázsló ezen varázslata többek szerint átmenet az Elemi Tűz idézése és a közönséges tüzek befolyásolása közt. A mágia segítségével a tüzek nagysága változtatható meg, bárminemű éghető anyag hozzáadása nélkül. A tűz csak néhány pillanatra nő vagy csökken a kívánt mértékben, majd a természet újra kézbe veszi a dolgok irányítását, és minden visszatér az eredeti állapotba. A Tűzvarázsló tehát Mana-pontok befektetésével 2 kör erejéig a tűz kategóriáját változtathatja meg, még egy gyertya lángjából is készíthet – legalábbis rövid időre – tábortüzet. A varázslat Mana-pont igénye a kiindulási és a kívánt kategóriák különbségétől függ. Ha a különbség csupán egy erősség, a befektetendő Mp-k száma 2. Két kategóriánál 4, háromnál 8, négynél 16. Ebből is látható, hogy fáklyából könnyen lehet kandallóban égő láng, de máglya már sokkal nehezebben. A fenti különbségek a tűz kioltásra is vonatkoznak, azaz egy fáklya fénye 2 Mp ráfordításával tompítható gyertyányi lánggá. A Tűzlohasztás több előnnyel is bír, például kezdődő tűzvészek előzhetőek meg vele. A tüzek befolyásolása – bármelyik hasonló varázslattal – minden esetben megváltoztatja az adott hely fény-árnyék viszonyait. Így a tüzek tompításával a rejtőzés könnyebbé, vagy ellenkezőleg, erősítésükkel nehezebbé válik. A Tűzvarázsló ennek segítségével meglehetősen könnyen fedezheti fel az árnyakban lapuló ellenfeleit, mivel a tüzek méretének – azaz az árnyékoknak – a megváltozása kívülállók számára kiszámíthatatlan, azonnal létrejövő hatás. A varázslat hatótávolsága a Tűzvarázsló zónája, az időtartam további Manapontok befektetésével sem növelhető meg.

Tűzcsapás

Mana-pont: 2/E
Erősség: 12
Időtartam: egyszeri
Varázslás ideje: 1 szegmens

A Tűzcsapás a Tűzvarázslók egyik veszedelmes fegyvere, amely már többször okozta a túlzottan magabiztos ellenfelek vesztét. A mágia hatására a tűz – amely állhat akár más Tűzvarázslói varázslatok hatása alatt is – egy pillanatra megelevenedik, és megtámadja a Tűzvarázsló által megjelölt célpontot. Az áldozat nem állhat 5 méternél messzebbre a tűztől, különben a varázslat nem jön létre. A Tűzvarázslónak nem kell koncentrálnia magára a támadásra, a varázslat egy pillanatra önálló akarattal ruházza fel a lángot, amely támadni fog. A támadás TÉ-je a Tűzvarázsló fegyver nélküli TÉ-je, +40-es módosítóval növelve. A támadás után minden visszatér eredeti állapotába.

Lobbanás

Mana-pont: 22
Erősség: 12
Időtartam: egyszeri
Varázslás ideje: 1 szegmens

A Lobbanás varázslat leginkább egy erős fényfelvillanáshoz hasonlítható, tulajdonképpen az is. A Tűzvarázsló mágiájának hatására a tűz hirtelen éles fénnyel fellobban, majd visszatér kiindulási állapotába. A fény olyan hirtelen villan fel, hogy a közelben állókat könnyen meg is vakíthatja. Azok, akik a lángtól tíz méterre, vagy annál közelebb álltak, és a felvillanás alatt láthatták a tüzet, 25%-ban örökre megvakulnak, egyéb esetben csak 2k10 körre veszítik el látásukat. A tíz méternél messzebb tartózkodók, bárhol álljanak is, amennyiben látták a fellobanást, szintén elszenvedik a hatásokat, igaz, enyhébben. A végleges megvakulás esélye esetükben csupán 10%, az időleges vakság ideje pedig k10 kör lesz. A varázslat 10 méteres hatás-elválasztó sugara további Mana-pontok befektetésével megnövelhető: 4 Mana-pontért további 1 méterrel nő a súlyosabb hatás hatósugara – de a legnagyobb sugár legfeljebb 20 méter lehet.

Füstmarás

Mana-pont: 2/E
Erősség: 12
Sebzés: Lásd a leírást
Időtartam: 1perc/TSz
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat hatására a tűz fénye és hőjének nagy része maró füstté változik. Végrehajtása után a Tűzvarázsló Zónájában a kiválasztott tűz lelohad, szinte csak parázslik, sebzése is minimális lesz (Pl: 1Sp esetén 0 Sp, k6 Sp esetén 1Sp, 2k6 Sp esetén 2 Sp, stb.). Fényt nem ad, de fényerősségének határáig sűrű szürkésfekete füstöt ereszt.

A keletkező füst akadályozza a légzést, csípi a szemet és sűrűségéből adódóan a látótávolságot is rontja. A benne tartózkodók kötelesek a 4. szintűnek számító füst ellen Egészség-próbát dobni, s vétés esetén Rosszullét fogja el őket. Ha a Képesség-próbát sikeresen megdobták, úgy csak az Émelygés szabályai vonatkoznak rájuk (lásd *Első Törvénykönyv* 381. old.). Ezen kívül a füstben képtelenség célzó- és dobófegyvert használni, ezek automatikusan célt tévesztenek. A füstön kívülről érkező célzó- és dobófegyverek Támadó Dobása 50-nel csökken, mivel a benne tartózkodók alig láthatók. A füstben a közelharc is módosul, minden támadás TÉ-je 25- tel csökken – a fentieken túl. A füst a Tűzvarázslóra is hat, és a közelharcra vonatkozó levonások is sújtják.

Akik kikerülnek a füstből, még k6 percig nyögik a füst szervezetre gyakorolt hatását. A füst az időtartam lejárta előtt csak mágiával oszlatható el, utána a légmozgás játékszerévé válik. A varázslat időtartama alatt a füstöt eresztő tűzre semmilyen más közönséges tüzet befolyásoló varázslat nem alkalmazható.

Az időtartam 2 Mana-pontért a duplájára növelhető.

Távoli tűz

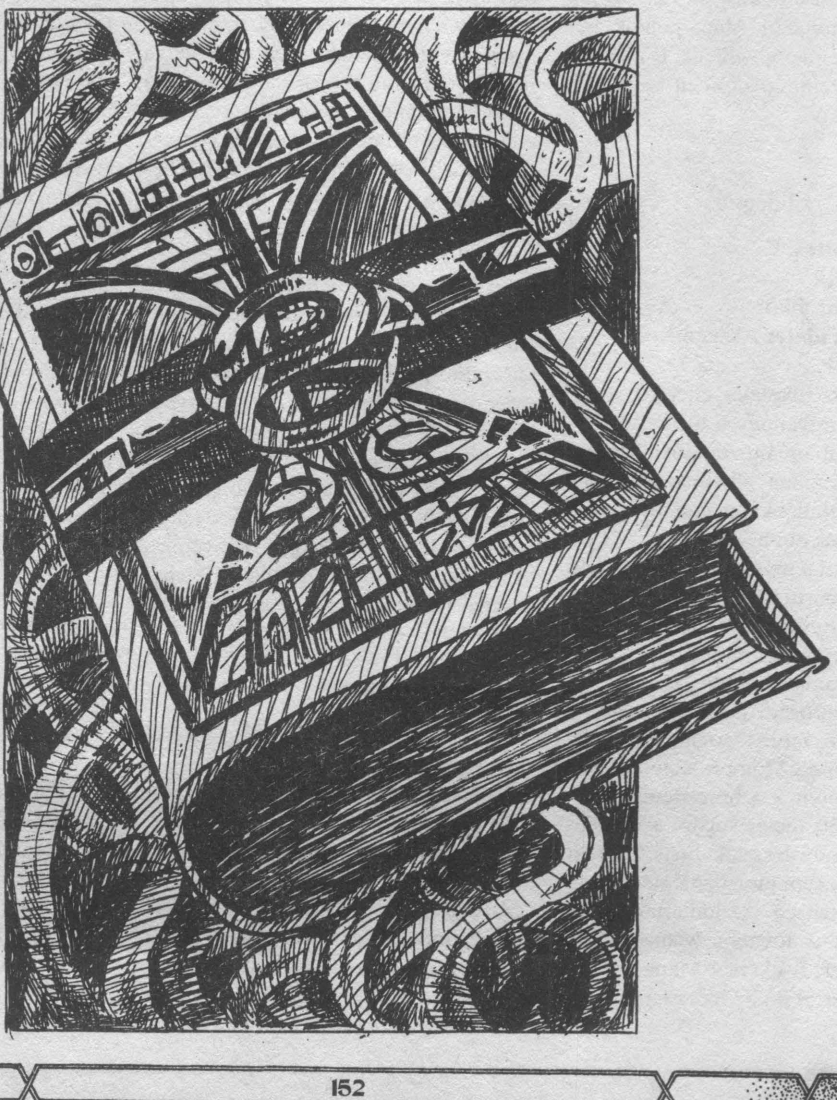
Mana-pont: 1
Erősség: 1
Sebzés: –
Időtartam: 1perc/TSz
Varázslás ideje: 3 kör

A varázslat a közönséges tüzek felhasználásának egyik legősibb formája. Lehetővé teszi, hogy a Tűzvarázsló a tűz segítségével képeket közöljön bárkivel, akit személyesen ismer. A képek elmosódottak és aligha sokszínűek; a lángnyelvek között derengnek fel, mintha azok rajzolnák ki őket. Annyit már megállapítottak róla a mágia tudorok, hogy a tüzek Mana-fókuszáló erejét és szimpatikus viszonyát használja ki.

A kapcsolat egyoldalú, hacsak a „beszélgetőtárs" nem járatos szintén a tűzmágiában, hogy a maga erejéből képes legyen „felelni". Az üzenetet fogadó személynek és a Tűzvarázslónak is a varázslat teljes *időtartama* alatt egy legalább 1E erejű közönséges tűz közelében kell tartózkodnia. A Tűzvarázsló a varázslat teljes ideje alatt a Transzhoz hasonló állapotban marad, míg az üzeneteket fogadó jóformán bármit cselekedhet. Arra azonban mindkettejüknek vigyáznia kell, hogy ne lépjenek ki a tűz fényerősségének sugarán kívülre, mert akkor a kapcsolat megszakad. Ha a Tűzvarázsló a varázslat végrehajtása után kutató tudatával nem „találja" a keresett személyt, az bizonyára nem tartózkodik tűz közelében. Ekkor a Mana-pontok elvesznek és, természetesen, a kapcsolat sem jön létre.

A varázslat hatótávolsága végtelen. Mágiaellenállás nem dobható ellene, mivel mentális kapcsolat nem épül ki. Minden további 1 Mp ráfordításával az időtartam megkétszerezhető, megháromszorozható és így tovább.

A varázslatot kizárólag a Fény Ösvényét járó Tűzvarázslóknak tanítják Ordanban.



Mozaikmágia

Hogyan tanulhatunk új varázslatokat?

Mindenkiben felmerül a kérdés, Játékosban és Kalandmesterben egyaránt, mint ahogy azt sem árt tisztázni, miként jutott a karakter az általa már ismert varázslatok birtokába?

Az *Első Törvénykönyvben* leírt varázslatok egész Yneven közismertek – ezért kaptak helyet a szabálykönyvben. A karakter még tanulóévei alatt elsajátította használatuk, megidézésük titkait. Mesterei tanítják rá, kiolvashatja a varázslóiskolákban fellelhető, mágiával foglalkozó könyvekből. A feladat persze hosszú évek kitartó munkáját, hosszas felkészülést, számtalan előtanulmányt igényel.

A általánosan ismert varázslatokon és mozaikokon kívül létezik számos kevéssé ismert is. Ezeket könyvtárak félreeső polcain porosodó, jelentéktelennek tetsző fóliánsokból, mágusok elveszettnek hitt, elrejtett jegyzeteiből olvashatja ki a szerencsés, de főleg kitartó kutató. Kevesek még ama ritka megtiszteltetésben is részesülhetnek, hogy egy nagy tudású mester maga oktatja őket. Egyesek persze sajnálják az időt a kutatásra, ők komoly összegeket fizetnek egy-egy ígéretesebbnek látszó, könyvmolyrágta, öreg kötetért.

A játékban a *nagy tudású* karakterek arra is képesek, hogy maguk alkossanak új varázslatokat. Varázsló kasztúak esetében ez nem jelent különösebb szellemi nagyságot, hiszen a mozaikok segítségével bárki, bármikor alkothat új varázslatot. Mégis, ami nyilvánvaló az egyiknek, lehet újdonság, lehet tanulságos a másiknak. Így aztán mozaikokból összerakott varázslatok leírása csak akkor kap helyet a mágiával foglalkozó könyvekben, ha az ötlet újszerű elméssége említésre érdemessé teszi.

Jóval érdekesebb a helyzet a varázslat-mozaikokkal. Mert bizony, a M.A.G.U.S.-ban arra is nyílik lehetőség, hogy valaki új, eddig ismeretlen mozaikot „találjon fel". Szögezzük azonban le, ez óriási és felelősségteljes munka, ami mérhetetlen tudást és tapasztalatot igényel. Új mozaikot csak mágus alkothat (azaz a KM), de létezőket bármelyik Varázsló felhasználhatja, ha tanulmányozta és megértette.

Mielőtt egy Varázsló használhatná varázslataiban a felfedezett, számára új mozaikot, először hosszasan tanulmányoznia kell, megértenie és elhelyeznie a mágia törvényei között. Az erre szánt idő K6 naptól egészen K10 hétig húzódhat, attól függően, hogy naponta mennyi időt fordít elmélkedésre a Varázsló, s hogy tevékenysége mennyire zavartalan. Nem elhanyagolható persze az sem, milyen bonyolult az új varázslat-mozaik, s mennyire intelligens a tudásra szomjas Varázsló. A végleges időtartamot – mindezek figyelembevételével – a KM szabja meg és a kocka pontosítja.

Új mozaikok

Kagyló

Fejezet: Egyéb mágikus módszerek
Erősség: 1
Mana-pont: lásd a leírásban
Időtartam: a kapcsolt mozaikoktól függ
Varázslás ideje: lásd a leírásban

A mozaikot Iker- avagy Többkasztú Varázslók használhatják; segítségével mozaikként beépíthetik Varázslói mágiájukba másik kasztjuk varázslatait. A mozaik körbeöleli, mintegy kagylóhéjként körbeveszi a varázslatot, lehetővé téve, hogy a Varázsló más mozaikkal is összekapcsolja. Enélkül egyetlen varázslat sem alkalmazható mozaikként.

A Kagyló Mp-igénye és felépítésének ideje a belefoglalt varázslat hatalmától függ, hiszen egy jelentősebb varázslat körülöleléséhez nagyobb kagylóhéjra is van szükség.

Varázslat Mp-igénye	Kagyló Mp-igénye	Varázslási idő
1-2	1	1 szegmens
3-6	3	2 szegmens
7-12	7	5 szegmens
13-25	13	1 kör
26-40	24	2 kör
41-55	35	4 kör
56-	47	8 kör

Érintés

Fejezet: Szimpatikus mágia
Erősség: lásd a leírásban
Mana-pont: 7
Időtartam: a kapcsolt mozaikoktól függ
Varázslás ideje: 1 szegmens

Ha a Varázsló Asztrál vagy Mentál varázslatához tűzi az Érintés mozaikot, majd a végjel kimondása előtt bal kezével megérinti az áldozatot, a varázslat nagyobb erősséggel (E) jön létre. Más típusú varázslatok hatását nem befolyásolja.

Az érintéskor két élőlény – csak és kizárólag élőlény – között pillanatnyi, időleges, de erős személy-személy szimpátia viszony jön létre, mely a kontaktus megszakításával nyomban véget ér. Ez idő alatt azonban felerősíti a lélekre – azaz az Asztrál és Mentál testre – ható varázslatokat. Ez +12 E-t jelent.

Ha az érintés nem jön létre (nem sikerül) a végjel kimondására rendelkezésre álló idő alatt, a varázslat létre sem jön, ám a rááldozott Mana-pontok elvesznek.

Űző litánia

Erősség: –
Mana-pont: lásd a leírásban
Időtartam: végleges
Varázslás ideje: lásd a leírásban

Kevesen tudják, hogy az idéző litániákat visszafelé elmondva, azok hatása is megfordítható, azaz a lény nem megidéztetik, hanem elűzetik az Anyagi Síkról. Az Űző litániák ugyan azokból mágikus tartamú szavakból állnak (ugyan annyi a Mana-pont igényük és a varázslási idejük), mint az azonos idéző litánia, csak éppen fordított sorrendben, a legutolsó szavakat előre véve kell elkántálni őket. Az Űző litánia utolsó szavának elhangzásakor a lény (akire a varázslat irányul), visszaűzetik – visszakerül – oda, ahonnan korábban megidézték. A nem idézéssel hívott teremtményekre a litánia semmilyen hatással nincs.

Mágia tudomány, célja szerint, négy féle Űző litániát ismer: Élőhalott-űző, Kísértetűző, Démonűző és Lélekűző Litániát.

Időmágia – Mozaikok

Időugrás

Erősség: 1
Mana-pont: lásd a leírásban
Időtartam: lásd a leírásban
Varázslás ideje: lásd a leírásban

A mozaik segítségével a Varázsló személyeket és tárgyakat juttathat előre az időben. Az Időugrás a mágia-filozófusok szerint nem más, mint a tér helyett az idő dimenziójában végrehajtott teleport. Az időutazók helyet nem változtatnak, ám eltűnnek a térből, s csak az időugráskor meghatározott időpont elérkeztével jelennek meg ismét. A köztes időben minden szempontból nem létezőnek minősülnek: mágiával sem érzékelhetőek vagy érhetőek el. Számukra azonban nem telik az idő, bármilyen távolra is ugranak, csak egy villanásként érzékelik az utazást. Nem öregszenek a világgal együtt; sebeik, betegségeik sem gyógyulnak. A köztes időt egyszerűen átugorják.

Az Időugrás csak akkor jön létre, ha az érkezés pillanatában semmi nem gátolja az utazókat, hogy belépjenek a térbe. Ellenkező esetben semmi nem történik, az utazók el sem tűnnek, bár a varázslatra felhasznált Mana-pontok elvesznek. Vagyis, a Teleporthoz hasonlóan az Időugrással sem lehet valakit valamibe, vagy valamit valakibe belejuttatni.

Tárgyat a Varázsló a súlytól függően, tetszés szerint küldhet előre az időben, de élőlények esetében bírnia kell az illető beleegyezését. Fontos tény még, hogy a mozaik segítségével az idő csak előrefelé járható, a múltba ugrás módját csak a mágusok ismerik.

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy 3 kg súly hány Mana-pontért milyen messzire küldhető előre a jövőbe:

Időugrás	Mp	Varázslási idő
1 körnél kevesebb	1	1 szegmens
1-6 kör	2	2 szegmens
1 perc - 1 óra	3	1 kör
1 óra - 1 nap	4	6 kör
1 nap - 1 év	5	2 perc
1 - 100 év	6	5 perc
100 - 1000 év	7	15 perc

Öregítés

Erősség: 1
Mana-pont: lásd a leírásban
Időtartam: 1 szegmens
Varázslás ideje: lásd a leírásban

A mozaik bizonyos értelemben az Időugrás ellenértéke. A kiszemelt tárgyat vagy személyt éppúgy kiszakítja az Univerzum időszövetéből, ám nem megállítja, hanem felpörgeti számára az idő múlását. Míg az áldozatot körülvevő világban csak egyetlen röpke szegmens telik el, ő – testileg – napokat, heteket vagy akár éveket öregszik.

Mivel a varázslat az Asztrál- és a Mentáltestre nem hat, az élőlények nem észlelik az idő rohamos múlását, csak a testük öregszik egyik pillanatról a másikra. Tárgyak tetszés szerint öregíthetőek, ám az élőlényekre csak a Személyes Aura megszüntetésével, vagy az illető beleegyezésével hat a mozaik. Lényeges körülmény azonban, hogy az élőlények erőszakos öregítése szigorúan FEKETEMÁGIA.

A mozaik Mana-pont igénye a kiszemelt tárgy ill. élőlény súlyától, továbbá az öregedés mértékétől függ – az alábbi táblázat szerint:

Öregedés	Mp/3Kg
1 hétnél kevesebb	1
1 hét - 1 hónap	2
1 hónap - 1 év	3
1 év - 10 év	4
10 év - 50 év	5
50 év - 100 év	6
100 év - 1000 év	7

Lassítás

Erősség: 1
Mana-pont: 1Mp / 3 Kg
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 3 szegmens

A mozaik segítségével egy kiszemelt élőlény számára minimális mértékben lelassítható az idő. Az áldozat annyit észlel, hogy körülötte hirtelen minden és mindenki felgyorsul.

A lelassult áldozat Gyorsasága – bármennyi volt is – 3-ra zuhan, minden körben csak fele annyi támadásra jogosult, mint máskor (körönkénti egy támadás esetén csak két körönként egyszer), és elveszíti kezdeményezési jogát mindenkivel szemben. A lassulás időtartama alatt TÉ-je és VÉ-je -40-nel csökken, ellenben – az időtörés miatt – puszta bőre is 4-es SFÉ-vel rendelkezik, sebzése pedig megkétszereződik.

A mozaik nem mentálisan vagy asztrálisan hat, hanem az áldozat – legyen az személy vagy tárgy – számára az idő múlását valóban lelassítja. Az így aláhulló tárgy jóval lomhábban esik, ám földet érve éppolyan sérüléseket szenved, mint szenvedne egyébként. Ugyanakkor a gyorsabb időben mozgó tárgyakkal szemben hihetetlen ellenállást tanúsít, (ennek köszönhető az SFÉ), s általuk rendkívül nehezen mozdítható.

Mivel a Lassítás közvetlenül semmilyen káros hatással nincs az áldozatra, a Személyes Aura nem véd ellene. Mana-pont igénye kizárólag a kiszemelt tárgy ill. személy súlyától függ.

Gyorsítás

Erősség: 1
Mana-pont: 1 Mp / 3 Kg
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 3 szegmens

A Lassítással éppen ellentétes hatású mozaik. A kiszemelt tárgy vagy személy saját idejének múlását felgyorsítja, miáltal környezete hozzá képest lelassul.

A felgyorsított személy Gyorsasága – bármennyi is egyébként – 21-re szökik fel, s minden körben kétszer annyit támadhat. TÉ-je és VÉ-je 40-nel növekszik, ám minden sebzés (Sp) amit elszenved, megkétszereződik, s minden ellenfelének +4 SFÉ-je lesz az ő csapásaival és szúrásaival szemben.

A felgyorsított tárgy kevésbé képes kárt tenni a többiben, ám annál könnyebben rongálódik.

Jelmágia

„A jelek mágikus formulák, a mágikus energia anyagba rögzült megnyilvánulásai. Meghatározó tulajdonságuk nem az anyag, amelyre írják őket, hanem a forma, a rajzolat vonalvezetése. A jelek tehát, bár nem bírnak anyagi minőséggel, mégis az anyag egy változatát jelentik, hiszen a forma, a külalak egyedül az Anyagi Világban meghatározó attribútum..."

„...Az eltérő – legalábbis az eltérőnek tekinthető – formák, így rajzolatok száma végtelen, végtelen tehát a Jelmágia jeleinek száma is. Ezzel együtt végtelen az így megidézhető mágikus módszerek és hatások sokasága is."

A bevezető Moress Nobren mágus azóta híressé vált munkájából, a *Magica Graphicá*ból származik. Kevés ma már a Jelmágia legmélyebb összefüggéseit is átlátó Varázslók száma Yneven, Moress Nobren mester talán az utolsó volt közülük. Mindazonáltal a téma iránt érdeklődő kutató léptennyomon mágikus rajzolatok leírásába botolhat más mágusok írásaiban is. Mert a Jelmágia kevéssé ismert törvényeit minden Varázsló ismeri – azt is állíthatjuk, a mágia leggyakrabban alkalmazott válfaja ez.

Térkapu Pentagramma

Erősség: 1
Sebzés: –
Mana-pont: 82 (2x)
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 1 óra (2x)

Az idéző pentagramma után a leggyakrabban alkalmazott pentagramma alapú rajzolat. Hatása hasonló a Térkapu mozaikéhoz, számottevő különbség csak működésének részleteiben mutatkozik. Párban használatos, csak akkor teszi lehetővé az átjárást a tér két pontja között, ha a pentagrammát mind az indulási, mind az érkezési oldalon felrajzolták. A keletkező átjáró nem állandó, csak olyankor nyílik meg, ha valaki vagy valami az indulási pentagramma külső körívén belülre kerül. Ilyenkor sem átlátható – akár a térkapuk – és anyagi minőségen túl semmi nem juttatható át rajta – azaz nem alkalmas varázslatok távolba hatására és a Zóna sem érvényesül rajta keresztül.

Hogy egy pentagramma érkezési vagy indulási, netán mindkét szerepet betölti-e, azt felrajzolásakor kell meghatározni. Ezért van, hogy az értő szem a rajzolatra pillantva nyomban képes megállapítani annak rendeltetését. Senki nem képes azonban kiolvasni, vajon hol található a pentagramma párja, ezt legfeljebb tapasztalati úton, a körívet átlépve lehetséges kideríteni.

A pentagrammák tárgy-tárgy szimpátiaviszonyban állnak egymással. Az általuk biztosított térkapu addig üzemképes, ameddig mindkét oldali rajzolat vonalai töretlenek.

Végrehajtó Varázskör

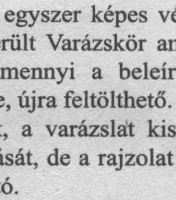
Erősség: amennyi a beleírt varázslaté
Sebzés: lásd a leírást
Mana-pont: 40 + a varázslat
Időtartam: ameddig a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 30 perc

A Jelmágia egyik kevéssé ismert rajzolata. Sok Varázsló még a létéről sem tud, mások, ha hallottak is felőle, nem ismerik rajzolatának titkát. A Pyarronban és Doranban nevelkedett növendékek természetesen elsajátíthatják, ha külön figyelmet szentelnek a Jelmágia tanulmányozására. (Hogy Játékos Karakter ismeri-e felrajzolásának titkát, azt KM-je dönti el. Ha engedélyezi, a tanulás 5 Képzettség-pontba kerül).

A Végrehajtó Varázskört Moress Nobren mágus dolgozta ki, híres lankonti falrajzolatában, a *Sydul*ban. Összefoglaló művében, a *Magica Graphicá*ban is említést tesz róla – rajzolatát a mai napig ez alapján oktatják.

A Végrehajtó Varázskörbe bármilyen mozaikokból felépített varázslat beleírható, és csak akkor aktivizálódik, ha valaki a varázskörbe lép. Fontos megkötés, hogy a varázslat – bármekkora is legyen eredeti hatóterülete – csak a varázskör belső körívén belül eső területre, ill. az ott tartózkodókra hat, ott azonban válogatás nélkül mindenkire.

A varázskör felrajzolása 40 Mana-pont, plusz még annyi, amennyibe a beleírt varázslat kerül. A beleírt varázslatot csak egyszer képes végrehajtani, de a kimerült Varázskör annyi Mana-pontért, amennyi a beleírt varázslat Mp-igénye, újra feltölthető. Ha vonalai megtörnek, a varázslat kiszabadul és kifejti hatását, de a rajzolat többé nem használható.



Kisugárzó Varázsjel

Erősség: mint a beleírt varázslaté
Sebzés: lásd a leírást
Mana-pont: 20/30 + a varázslat
Időtartam: ameddig a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 3 perc

A Végrehajtó Varázskör ikertestvére; hatása és működése is ahhoz hasonló. Két válfaja ismeretes: az elsőnél a beleírt varázslat arra hat, aki a varázsjelet megérinti, a másodiknál a varázsjel előtt karnyújtásnyi (1 méter) távolságon belül elhaladókra – válogatás nélkül. A hatás megnyilvánulása és az érintettek elleni hatékonysága a varázsjelbe írt varázslat természetétől és erősségétől függ. (Például a kicsapó Tűznyíl nem feltétlenül találja el az áldozatot.)

Az első változat 20 Mana-pont, plusz annyi, amennyibe a beleírt varázslat kerül, a második 10 Mp-tal több.

Szimpátia Varázsjel

Erősség: 1
Sebzés: –
Mana-pont: 20
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 3+3 perc

Jelpár, mely tárgy-tárgy szimpátiát hoz létre két tárgy között, melyekre írják őket. Ha bármelyik rajzolat megsérül, a szimpátia azonnal megszűnik.

Kémszem Varázsjel

Erősség: 1
Sebzés: –
Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5+5 perc

Jelpár, amely egymással szimpátiaviszonyban álló varázsjelből és bélyegből áll. Az első bárhol, bármilyen tárgyon elhelyezhető, míg a második arra a személyre írandó, aki a *varázsjellel* látni fog.

A bélyeg viselője – ha akarja – képes a varázsjellel úgy látni, mintha az saját szeme lenne. Ilyenkor saját szemével természetesen nem lát. Ha valaki úgy rajzolja fel a bélyeget, hogy az egyszerre több varázsjellel is kapcsolatban áll, tetszése szerint válogathat azok között, egyikről a másikra váltva egymás után több helyszínt is szemmel tarthat. Fontos megjegyezni, hogy a Kémszem

nem forgatható, azaz egyetlen, meghatározott irányba mered. Forgatásáról, mozgatásáról más varázslattal, netán kahrei mechanikával szükséges gondoskodni.

A rajzolat felírásának Mp-igénye a bélyeg és a varázsjel maximális távolságától függ. Ha ennél távolabb kerülnek egymástól, a szimpátiaviszony szünetel, így a Kémszem ideiglenesen megvakul, s csak akkor használható újból, ha ismét a hatótávba kerül.

Hatótáv	Mp-igény
0-20 m	55 Mp
20-39 m	60 Mp
40-99 m	68 Mp
100-999m	75 Mp

Ennél nagyobb távolságra nem alkalmazható.

A fent feltüntetett Mana-pontok a teljes jelpárra vonatkoznak; hiszen a szimpátiaviszony miatt közös Transzban kell megrajzolni őket. Több varázsjel egy bélyeghez csatlakoztatása esetén a bélyeget is minden alkalommal újra kell rajzolni, bár vonalai tökéletesen fedhetik a korábban felírt bélyegekét. Az újabb és újabb jelpárok természetesen már újabb és újabb Transzban is megalkothatóak – így minden pár felrajzolása után nyílik mód Mana-pont gyűjtésre.

A Kémszem addig működőképes, ameddig mindkét rajzolata töretlen.

Térgát Varázsjel

Erősség: 1E (1Mp-ért 1E-vel növelhető)
Mana-pont: 1Mp /1m sugár
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Térgát Varázsjel Ynev várainak, palotáinak, erősségeinek mindennapos kelléke, a rúnatornyok leggyakoribb jele. Adott területen belül gátat szab minden Térmágiának: a területről és a területre Teleportálni, Távolba hatni, Térkaput nyitni lehetetlen – hacsak a Térmágia erőssége (E) meg nem haladja a Varázsjelét.

– A Teleport erőssége akkor számít 1E-nek, amikor a Varázsló az utazó tárgy vagy személy teljes súlyának megfelelő Mana-pontot fordít a varázslat létrehozására. Ezen összérték megduplázásával az erősség is megkétszerezhető, megtriplázásával pedig megháromszorozható.

– A Térkapu erőssége alapesetben (68Mp) 1E, ami további 68 Manaponttal 2E-re növelhető.

– A Távolba hatás erőssége a hozzáfűzött legerősebb (legnagyobb E) mozaik erősségével azonos.

– A Szimpatikus Mágián alapuló varázslatokat a Varázsjel nem rekeszti ki.

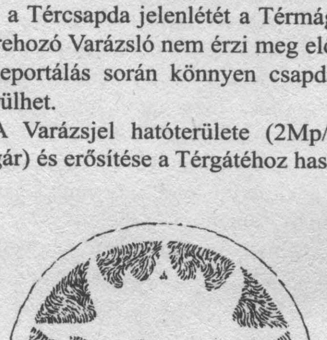
A Térgát Varázsjel gömbterületen fejti ki gátló hatását, melynek középpontja minden esetben maga a jel. Az érintett területen a gátló hatás mindenütt azonos erősséggel érvényesül, míg a gömb határán kívül azonnal megszűnik. A védett gömb sugarát a Varázsjel felírásakor kell meghatározni, ez befolyásolja a rajzolás Mana-pont igényét. Minden 1méter sugár 1 Mana-pontba kerül, azaz a 20 méteres sugár 20 Mp-be, az 50 méteres 50 Mp-be. Ekkor az adott területen a Térgát erőssége 1 E. Az erősség minden ezen felüli (a sugarat nem növelő) Mana-pont befektetésével 1 E-vel növelhető. Azaz 20 méteres sugár esetén 20 Mp-ért az erősség 1 E, 39 Mp-ért 20 E, 50 Mana-pontért 31 E; míg 5 Méteres sugárnál 39 Mana-pontért 35 E, 50-ért pedig 46 E.

Tércsapda Varázsjel

Erősség: 1E (1Mp-ért 1E-vel növelhető)
Mana-pont: 2Mp /1m sugár
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Tércsapda a Térgát Varázsjel különleges változata. Hatóterületén nem gátat szab a Térmágiának, hanem a varázsjelhez vonzza. Minden Térmágikus hatás a varázsjelen ill. annak közvetlen szomszédságában jön létre. A Térkapu oda nyílik – hiába akarta létrehozója máshova nyitni –, a Teleportált tárgyak és lények oda érkeznek, a Távolba hatott varázslatok ott jönnek létre. Mivel a Tércsapda jelenlétét a Térmágiát létrehozó Varázsló nem érzi meg előre, Teleportálás során könnyen csapdába kerülhet.

A Varázsjel hatóterülete (2Mp/1m sugár) és erősítése a Térgátéhoz hasonló.



Tapadás Varázsjel

Erősség: 1E/1Mp
Mana-pont: 1/5 Kg-ot megtartó súly
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 1+1 kör

Varázsjel-pár, melyet két különálló tárgyon kell elhelyezni. A két jel tükörképe egymásnak, pontosan egymáshoz illesztve összetapadnak. Minél erősebb a beléjük foglalt mágia, annál nehezebben választhatók szét, azaz annál nagyobb súly megtartására alkalmasak. 1 Mana-pontért 5 kg súlyt megtartó jelpár rajzolható fel, s minden további Mp újabb 5 kg-mal növeli a súlyhatárt. Az összetapadó tárgyak a tapadás erősségét meghaladó erővel bármikor szétválaszthatók, de ismét összeillesztve újból összetapadnak – amíg a jelek töretlenek, bármennyiszer.

Forgás Varázsjel

Erősség: 1E/1Mp
Mana-pont: 1/5Kg-ot megtartó súly
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 1+1 kör

A Tapadáshoz hasonló jelpár, ám az összeillesztett tárgyak (a rögzítetlen, vagy a kisebb súlyú) a varázsjelek képezte tengely körül forognak. Egy tenyérnyi korong 5 szegmens alatt tesz meg egy teljes kört. A forgás sebessége a teljes Mana-pont igény megkétszerezésével megduplázható, háromszorozásával megtriplázható... és így tovább. Egyebekben a jelpár teljes mértékben a Tapadás Varázsjelhez hasonlóan viselkedik.

Felruházás Bélyeg

Erősség: végtelen
Sebzés: –
Mana-pont: mint az azonos nevű varázslatok
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Három fajtája ismeretes: az Értelemmel, a Tudattal, és a Személyiséggel Felruházás. Ezek hatása és alkalmazása megegyezik az azonos nevű boszorkánymesteri varázslattal. Hatásukat arra fejtik ki, akire írják őket.

A bélyeg hordozója – az említett varázslatok időtartamával ellentétben – mindaddig megőrzi a ráruházott Értelmet/Tudatot/Személyiséget, ameddig a rajzolat vonalai töretlenek.

Fegyverek

Átütő erő

Az Átütő erőre vonatkozó szabály használata nem kötelező, kizárólag tapasztalt szerepjátékosoknak ajánljuk, akik a valósághűséget előnyben részesítik a gyorsan pergő játékkal szemben. A szabadon választható szabályok használatáról vagy mellőzéséről a KM-nek kell döntenie, s ez ettől kezdve egyöntetűen vonatkozik minden játékosra.

Az Átütő erő a páncélt, elsősorban a teljes vértezetet viselők ellen kitalált és alkalmazott fegyverekre jellemző. Ezek nem minden esetben sebeznek többet más fegyvereknél, azonban sokkal alkalmasabbak a páncélok átütésére.

A hagyományos fegyverek átütő ereje a M.A.G.U.S.-ban nulla. Az ettől eltérő értékeket az alábbi táblázat tartalmazza:

Fegyver	Átütő erő
Buzogány, shadleki	3
Csatabárd, egykezes	1
Csatabárd, kétkezes	5
Csatacsákány	3
Kopja, könnyű	3
Kopja, lovas (nehéz)	5
Nyílpuska, nehéz	3
Shadoni páncéltörő	6

Minden szúró- és szálfegyvernél, valamint a fent kiemelteknél az Erőből adódó sebzésjárulék hozzáadható az Átütő erőhöz. Ebből természetesen kivétetnek a nyílpuskák, és a lovas kopja is – ez utóbbi a táblázatban feltüntetett értéket is csak lovasroham esetén kapja meg.

Az Átütő erő sebzéskor csökkenti a páncél SFÉ-jét: egyszerűen levonandó abból. Így a fegyver sebzése semmit vagy csak kevesebbet csökken – ekként jutnak szerephez a M.A.G.U.S.-ban a kifejezetten páncéltörésre alkalmas fegyverek.

Tőrkard

A tőrkardok, rapírok különlegesen alkalmasak a pontos szúrásra, kiszemelt, kis testfelületek eltalálására. Ha valaki a támadás előtt bemondja a pontos testrészt (kéz, láb, fej) tőrkarddal – és csakis tőrkarddal – nem sújtják levonások. Kis találati területet (nyak, kézfej, lábszár) esetén a tőrkard csak -15-tel támad. Ez lehetővé teszi, hogy a tőrkardos ellenfele olyan testrészére szúrjon, melyet nem véd páncél. Az ilyen területeken ugyanis – ha eltalálja – értelemszerűen nem érvényesül a vért SFÉ-je. Persze a tőrkard pontszúró tulajdonságát csak a képzett fegyverforgató képes kihasználni.

Zúzófegyverek

A zúzófegyverek: buzogányok, csatacsillagok, husángok előnye egyben hátrány is. Ezen fegyverek ellen alig védenek a hajlékony páncélok (lánc- és sodronying), ezek SFÉ-je mindössze 1. A pikkelyvért és kemény bőrpáncélok SFÉ-je változatlan, míg a merev vérteké (mellvért, teljes vértezet) kétszeresen számít. Ugyanakkor, ha a zúzófegyver sebzése meghaladja a merev vért megduplázott SFÉ-jét, a páncél behorpad. Ekkor mindaddig, míg el nem távolítják, körönként k3 Fp veszteséget okoz viselőjének – mely sebzés sosem csúszik át Ép-vesztésbe. Ez a szabály szintén szabadon választható (a KM által), mivel a harc menetét lassítja, az Fp-k számolását bonyolultabbá teszi.

Szálfegyverek

A szálfegyverek nehezen forgathatók, lassúak és belharcban semmi hasznuk. Ugyanakkor a harc kezdetén, egymáshoz távolról közelítő, főként rohamozó ellenfelek kezében hatalmas előnyt biztosítanak: a kezdeményezés jogát. A felsorolt esetekben a Kezdeményezés (az első támadás) Kezdeményező dobás nélkül a szálfegyveré; csak két egymással szembe forduló szálfegyveres esetén van szükség dobásra a kezdeményezés eldöntéséhez.

Fejvadászkard

A keresztmarkolatú fejvadászkard használata kizárólag a gorviki klánokra jellemző. A keresztmarkolatból adódó technikákat csak ők ismerik, csak ők képesek kihasználni a különleges fegyver előnyeit. A háromféle tartás számtalan különleges technikát tesz lehetővé.

A fejvadászkardot általában kétféle módon fogják: vagy hagyományosan, akár bármilyen kardot, vagy megfordítva, a pengét az alkarra szorítva, mint a kráni sequort. A keresztmarkolat segítségével a gorviki Fejvadászok szemfényvesztő gyorsasággal képesek harc közben fogást váltani fegyverükön. Ha a keresztmarkolatot szorítják tenyerükbe, a penge lapjával az alkarjukra simul – ez kifejezetten védekező tartás, habár a pengét kipördítve szúrni is szokás. Az így fogott fejvadászkard értékeit és sebzését tekintve hárítótőrnek számít. Általában az egyik kardot tartják így – ez a hárító kéz –, míg a támadó kézben hagyományos módon fogják a fegyvert.

Két fejvadászkard egyidejű forgatásának magasiskolája a Kobratánc. Ekkor mindkét kardot védekező tartásban fogják, de nem hárítanak vele, hanem villámgyors pördítésekkel fájdalmas sebeket ejtenek a támadó kezein és lá-

bain, minden esetben megelőzve a támadást. A fejvadászkard csak a Kobratánc során adja 18-as Kezdeményező Értékét, egyébként KÉ-je annyi, mint egy rövidkardé. Ha a Kobratáncban a Fejvadász megsebzi ellenfelét, az áldozat az adott körben többet nem támadhat rá. Ha a Fejvadászé a kezdeményezés, megelőző vágásaival meghiúsíthatja az ellene irányuló támadásokat. A harcmodor egyetlen hátránya, hogy soha nem okoz súlyos sebet az ellenfeleknek, Túlütés esetén is legfeljebb 2 Ép-t sebezhet – mivel a vágások mindig a kezeket és a lábakat érik. A sebesültek (hacsak nem Kalandozók) minden sebesülés után kötelesek Asztrálpróbát dobni, s ha elvétik, attól kezdve a Harc gyűlölettel módosítóival támadnak. A Kobratáncot a gorviki fejvadászok is csak 6. Tapasztalati Szinttől képesek alkalmazni, ha Gyorsaságuk és Ügyességük eléri a 16-ot.

Villás hárítótőr

A villás hárítótőrt, egyáltalán a széles, villás keresztvasat, a csavart, bonyolult keresztvasakat az ellenfél pengéjének eltörésére fejlesztették ki. Az ilyen fegyver – főként a villás hárítótőr – TÉ-je rossz, ellenben megkönnyíti a fegyvertörést. Ezzel a kézben a Fegyvertörésben járatlan karakter is Alapfokon képzettnek számít, az Alapfokú Képzettség pedig Mesterfokúnak minősül. Persze csak akkor, ha a KM szerint a karakter fegyvere és keresztvasa alkalmas az ellenfél fegyverének eltörésére. Villás hárítótőrrel is nehéz például eltörni egy pallos pengéjét!

Hajítófegyverek

A hajítófegyverek nagy előnye, hogy kardtávolságon túlról is gyorsan és biztosan ölnek. Hogy ez valóban így legyen, az íjász szabály – miszerint a sebző kocka maximuma újabb dobást tesz lehetővé – a hajított fegyverekre is vonatkozik, de csakis Mesterfokú fegyverhajító kezében. Ugyanakkor meg kell szabni a maximális távolságot, melynél messzebb már nem dobhatóak.

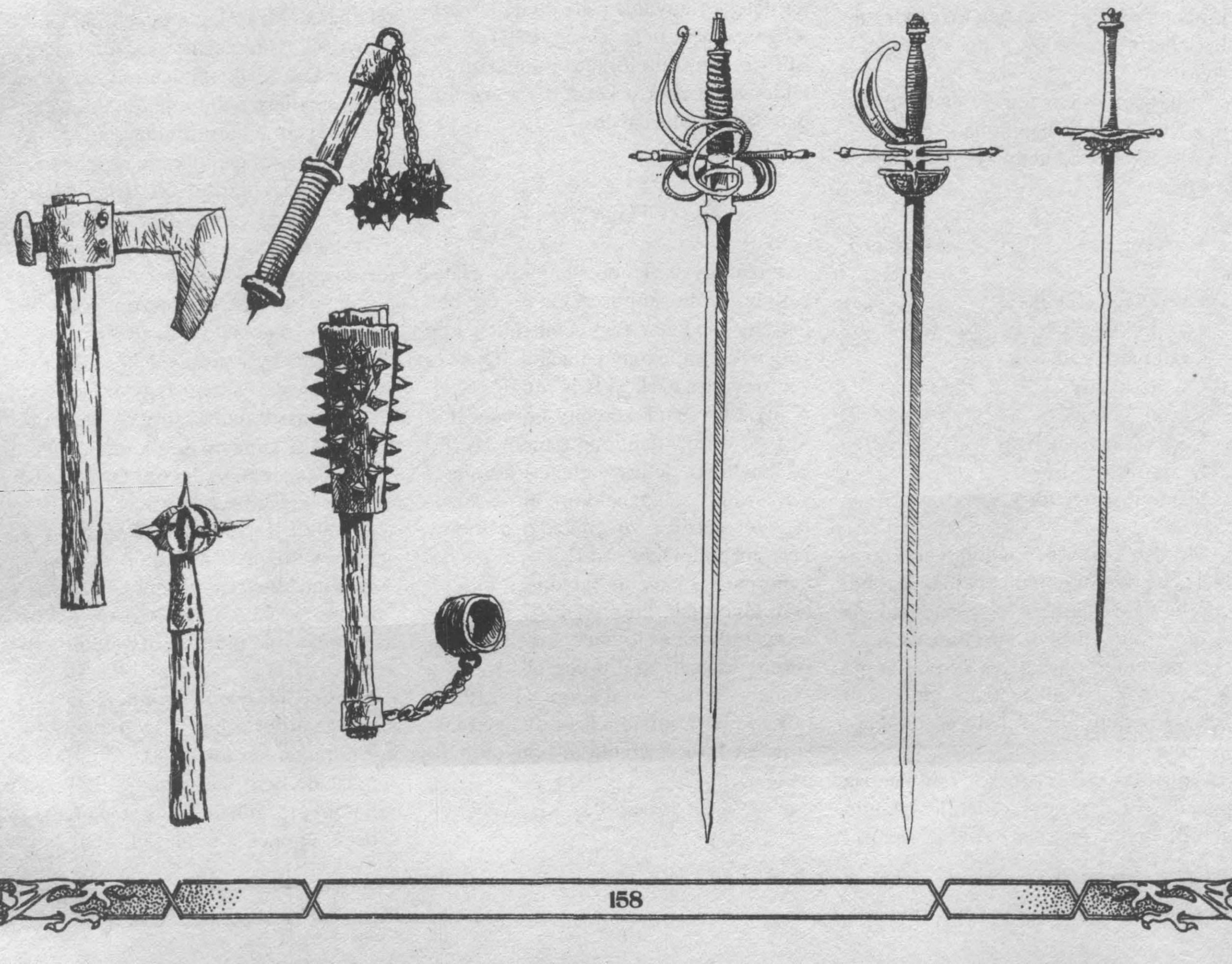
* ezek a fegyverek, tárgyak még jól dobhatóak: rövidkard, nem-dobótőr, könnyű buzogány, boroskupa

** éppen a hosszuk miatt nehezen dobhatók: hosszú- és lovagkard, csatabárd, buzogány, szék, kis hordó

*** egészen szélsőséges eseteket jelent, mint például: pallos, nyílpuska, cséphadaró, asztal

Az értékek az adott fegyver hajításában képzett karakterre vonatkoznak. Az ideális távolságban a fegyver levonás nélkül dobható, de afelett már méterenként 1-gyel csökken a TÉ-je. A max. távolság azt jelenti, ameddig a fegyvert még érdemes célba dobni, és nem azt a távot, ameddig egy 20-as erejű Gladiátor képes elhajítani.

Hajítófegyver	Ideális távolság	Max. távolság
Dobócsillag, dobókés	1-15 m	30 m
Hajítótőr	1-10 m	30 m
Hajítóbárd	1-10 m	35 m
Hajítódárda, lándzsa	1-25 m	60 m
Rövid, nem dobó fegyver*	1-8 m	20 m
Hosszú, nem dobó fegyver**	1-8 m	15 m
Súlyos, nem dobó fegyver***	1-4 m	10 m



Harcosok, Barbárok, Gladiátorok Kézikönyve

Előszó az első kiadáshoz

A M.A.G.U.S. tematikájának egy újabb sorozatát kezdtük meg – a kasztok alapján csoportosított új szabályok gyűjteményének első kötetét tartod a kezedben, Kedves Játékostársunk.

Nem véletlen, hogy épp a Harcos főkaszttal foglalkozunk elsőként. A Harcos az egyik legnagyobb lehetőséget nyújtó kaszt, mely az alapkönyvben némiképp mostoha szerepre kárhoztatott. Lehetőségei szinte határtalanok, viszonylagosan kevés megkötéseinek pedig játékra kellene csábítania még a veterán játékosokat is. Hogy ezt mégsem teszi (tette eddig) – legalábbis a felméréseink szerint –, az leginkább az alapkötet hiányosságaiban keresendő. Keveset írtunk a harcosokról, lehetőségeikről, sokféleségükről – pedig Ynev kalandozóinak zömét ők teszik ki, s ha erről valaki megfeledkezik, súlyos hibát követ el.

Reményeim szerint a Harcosok, Gladiátorok, Barbárok hiányt pótló, izgalmas segédanyag, amely újraértelmezi a kardforgatókat – új távlatokat nyit, és ismét kedvet csinál a velük való játékhoz.

A cél az volt, hogy egy olyan munkát adhassunk közre, mely egyformán hasznos a Játékosok és Kalandmesterek számára – azt hiszem, sikerült. Lássuk, mit is várhatnak a M.A.G.U.S.-t játszók e kötettől.

Három új kaszt mutatkozik be az első fejezetben – ebből az egyik, a Barbárok már megjelent a RÚNA hasábjain –, az Amazonok, a Barbárok és a Bajvívók. Mindhárom kaszt az igényes szerepjátékosok számára készült, azt hiszem nem okoznak csalódást, a Bajvívót különösen ajánlom mindenki figyelmébe.

A következő fejezet elsősorban magyarázó jellegű, mind a játékosok, mind a kalandmesterek képet alkothatnak róla, hogy miképp képezik a kardforgatókat. Erre, azt hiszem, már rég szükség volt, kiderült belőle, hogy mennyi fáradságot, kínt kell elviselni, amíg valaki azt mondhatja magáról: harcos vagyok. Talán érthetővé válik az is, miért büszkék magukra a fegyverforgatók, s mi motiválja őket, ha nem hátrálnak meg. De fontos lehet a kaland szempontjából is, hisz gyakorta szembe kerülünk harcos kasztú NJK-val, s így máris jobb képet kaphatunk, hogy mire is számítsunk tőlük.

A következő két nagy fejezet teszi ki a kötet gerincét. Észak és Dél harcos alkasztjait tárgyaljuk itt, országok szerinti bontásban. Ahány vidék, annyiféle harcos – írtuk a M.A.G.U.S. – ban. Itt és most értelemet nyer kijelentésünk, hisz pontosan negyvenféle harcos kerül bemutatásra – származásuk, kiképzésük, mentalitásuk, harcértékük és képzettségeik szerint. Tartalmat kap, ha valaki azt mondja: Erenből származom. Mostantól nem csupán azt jelöli, hogy hol született, de azt is elmondja a Játékosról, hogy valószínűleg a Kékköpenyeseknél tanult, s hogy félelmetes lovasharcos.

A következő fejeztünkben az öt legelterjedtebb Gladiátorviadal forma kerül bemutatásra, pontos szabályokat adunk, ahol kell, bemutatjuk a speciális gladiátorfegyvereket, új mérgeket és taktikákat.

A hatodik fejezet a Képzettségekkel foglalkozik: számtalan új képzettség került leírásra, néhány régit pedig bővebben kifejtettünk, a könnyebb értelmezhetőség kedvéért.

Ugyancsak számtalan újdonsággal kecsegtet a Fegyverekkel, vértekkel foglalkozó rész is. A már megjelentek pontosabb leírásai, valamint tizenöt új fegyvert ismertetünk.

Az utolsó fejezet az ynevi hadviselésről ad átfogó képet, bemutatja a különböző csapatok, hadtestek szerepét, s talán némi magyarázattal szolgál a harcosok társadalmi helyzetére is.

A kötet végére került Függelékünk két merőben

különböző célt szolgál. Első felében kigyűjtöttük és rendszereztük mindazokat a táblázatokat, amelyek bármilyen módon kötődhetnek a harcosokhoz, függetlenül attól, hogy most jelentek meg először, vagy a M.A.G.U.S. alapkönyvében már szerepeltek. Bízom abban, hogy e gyűjtemény megkönnyíti majd mind a karakteralkotást, mind a játék közepette felmerülő keresgélést.

A Függelék másik fele nem tartozik szervesen a témakörünkhöz: az egyre népszerűbbé váló Észak Lángjai c. levelezős szerepjáték legújabb szabálygyűjteményét adjuk közre. A cél nem titkolt – újabb játékosokat szeretnénk megnyerni és a régieknek segítséget nyújtani.

A kezdetekkor szót ejtettem róla, hogy ez csupán az első kötet a sorozatból. A következők ugyan e tematika szerint készülnek, a harcosokat a Harcművészek, Kardművészek kézikönyve követi, majd a Papok, Paplovagok kerülnek kifejtésre. Természetesen nem feledkezünk meg a mágiahasználókról sem, még az év vége előtt ők is külön forrásmunkát kapnak, mely legalább annyira sokrétű és színes lesz, mint ez, amit a kezedben tartasz, Kedves Olvasó.

Mielőtt kellemes időtöltést, és jó játékot kívánnék, köszönetet kell mondanom.

Köszönet illeti tehát mindazokat a játékosokat, akik leveleikben tanácsokat adtak, problémákra hívták fel figyelmünket, avagy elküldték ötleteiket. De különös köszönettel tartozom Burgermeister Zsoltnak, Czirok Lászlónak, Kakuk Tamásnak és a többi szegedi játékosnak, akik tesztelték a kötetet és számtalan hasznos kiegészítést, kritikát és észrevételt küldtek nekünk. Ugyancsak köszönetet kell mondanom Osztoics Andrásnak, aki szintén a tesztelte a könyvet.

Ahogy mondani szokás, mindenért ami jó, ők felelnek, ami pedig mégsem sikerült, az a mi hibánk.

Végül tényleg nem maradt más, minthogy kellemes szórakozást és izgalmas, kalandokkal teli játékot kívánjak.

A'frad
Novák Csanád



Új kasztok

Az alább következő fejezetek három új, a Harcos főkaszthoz tartozó kasztot mutatnak be. Mindhárom különleges a maga módján, a fegyverforgatók egy-egy igen speciális csoportját taglalják. E kasztok mindegyike túlmutat a hagyományos harcos kasztokon, némelyikben Harcművész vonásokat lelhetünk, másokban pedig a talán a Bárdok életszemlélete köszön vissza. Mindezek ellenére egyvalamiben mindenképpen megegyeznek, s ez az egyezés sorolja őket a harcosok közé: a fegyverforgatást mindenek felettinek tartják, s a harc számukra a cél, nem pedig – miként a Harcművészek esetében – az út, mely a cél felé visz.

A három új kaszt a következő: az Amazon, a Barbár és a Bajvívó. E kasztoknak – éppen különlegességük okán – csak igen kevés tagjuk van Ynev-szerte, többek közt az is megkülönbözteti őket a hagyományos harcos kasztoktól.

Talán az Amazonok a legritkábbak közülük, a velük való játékot csak női Játékosoknak engedélyezzük (igaz, a jó szerepjátékos akárki bőrébe képes belebújni, mégis vallom, hogy Amazont igazán hitelesen csak nőnemű játékos képes eljátszani).

A Barbárokat és a Bajvívókat bárki szabadon játszhatja, igaz, nőnemű Barbárt (korgot) nem hordott a hátán e föld, s minden ynevi szabálynak ellentmondana egy női Bajvívó, ám a világ nagy és számtalan csodával teli... Azt mindenesetre szeretnénk hangsúlyozni, hogy e kasztok tagjait elsősorban tapasztalt, az igényes szerepjátékot kedvelőknek ajánljuk, számtalan megkötésük igencsak megnehezítené egy kezdő Játékos dolgát.

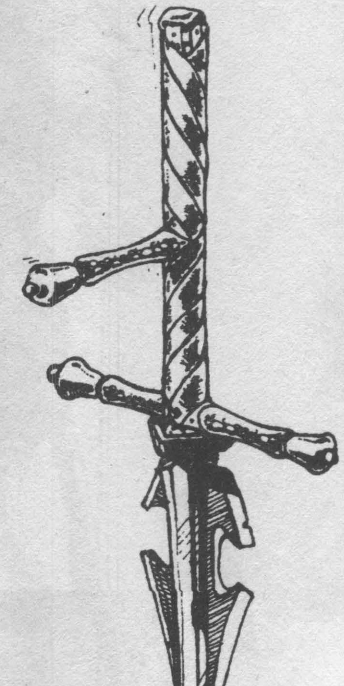
Karakteralkotás I. táblázat

	Amazon	Barbár	Bajvívó
Erő	2k6+6	k6+14+*kf*	2k6+6
Állóképesség	2k6+6	k6+14	3k6*(2x)*
Gyorsaság	k10+8	k10+8	k10+8+*kf*
Ügyesség	k10+8	2k6+6	k10+8+*kf*
Egészség	2k6+6	k10+10	3k6
Szépség	k10+8	3k6*(2x)*	3k6*(2x)*
Intelligencia	3k6*(2x)*	3k6	3k6*(2x)*
Akaraterő	2k6+6	2k6+6	3k6
Asztrál	3k6*(2x)*	3k6-1	k6+12

(2x) – a Képesség két sorozatban dobható, és a jobb eredmény számít
+*kf* – különleges felkészítés
(Háromnál kisebb nem lehet egyik Képesség sem!)

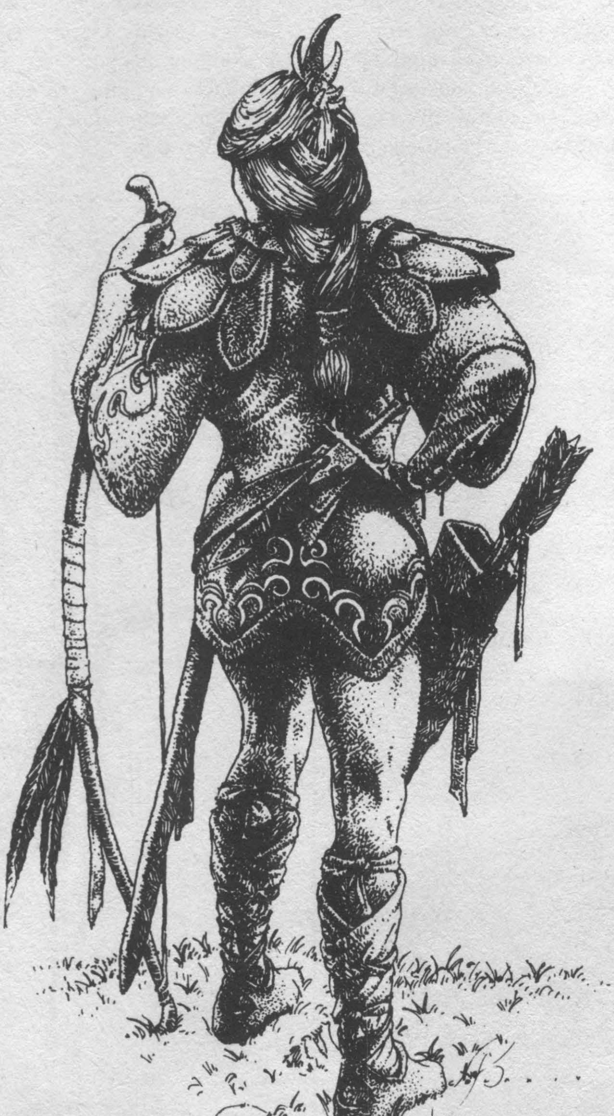
Karakteralkotás II. táblázat

	Amazon	Barbár	Bajvívó
KÉ alap	8	10	9
TÉ alap	22	26	20
VÉ alap	73	70	75
CÉ alap	10	0	-
HM/Szint	10	12(5,3)	12(3)
Kp alap	8	7	4
Kp/Szint	8	10	6
Ép alap	7	8	5
Fp alap	7	7	5
Fp/Szint	k6+4	k6+5	k6+3



Amazon

Ynev egyes eldugott vidékein – elsősorban a Doardon hegység, a Riegoy-öböl és Ediomad meghatározta képzeletbeli háromszögben húzódó lankás sztyeppéken – fennmaradt a démonikus kor egy furcsa társadalmi öröksége: a matriarchátus. Apró, egymással csak laza kapcsolatot fenntartó városkákról szólnak a legendák. Majd minden fogadóban találhatunk olyan vándorokat, akik álmodozva mesélnek egy vidékről, ahol férfit alig látni, a településeket szinte kizárólag nők lakják, és szívesen részesítik minden földi jóban az odavetődő férfiembert. Hozzá kell azonban tennünk, hogy mindazok, akik így adják elő történetüket, sose járhattak e vidékeken, hisz egy apró tényről nem szólnak meséjükben. A messzi földről odatévedt férfiakat valóban szívesen látják és elkényeztetik, ám csak egy darabig. Mindösszesen négy hónapot hajlandóak e városok vendégül látni az idegen férfiakat, s aztán menekülniük kell (feltéve, hogy sejtik egyáltalán, miféle veszély fenyegeti őket). Mert eljön egy reggel, amikor nem mézsört és vadhúst hoznak a vendéglátók, hanem erős köteleket, s néhány nap múltán megtörténik az Áldozat is – melyet egy néven sohasem nevezett, csupán Földanyaként emlegetett istennőnek mutatnak be. Az Áldozat pedig férfit kíván.



A városkák lakói amazonok. Egy olyan társadalom tagjai, melyben kizárólagosan a női nem az uralkodó. Matriarchátus létezett a Kyr Birodalom előtt, s újból megjelent a Birodalom bukásával, mi több, a Hatodkorban egyáltalán nem számított ritkának. Azután kialakultak az új birodalmak, népvándorlások söpörtek végig északon, s mostanra már csupán egyes boszorkányszekták emlékeznek a „régi, szép időkre". No meg az amazonok, akik egyszerűen nem vesznek tudomást az elröppent évezredekről. Településeik kicsik és eldugottak, kívül esnek az északi civilizációk látómezején és befolyási szféráján, így nem kell tartaniuk semmitől és senkitől.

Az amazon társadalomban a nők nemcsak uralkodnak, de ők dolgoznak, vadásznak és háborúznak is. A férfiúi nemet abszolút másodrendű szerepre kárhoztatják, sokkal inkább mint a nőket Ynev egyéb, férfiközpontúbb államaiban. Az amazonoknál nem számít, hogy ki a gyermek apja – az igazság szerint számon sem tartják –, csupán az anyaági származást nézik. Családfőnek a legidősebb nő számít, ő a család anyja és egyben a család papnője is. A férfiakat csupán kéjtárgynak és a fajfenntartás eszközének tekintik. A fiúgyermekek többségét még a születésükkor odaadják a környező vidékek egyes törzseinek, cserébe fegyvereket, ékszereket és kelméket kérnek. Néhány fiúgyermeket – pusztán szakrális alapon – kiválasztanak és felnevelnek, ám e férfiaknak kevesebb beleszólásuk van saját sorsukba, mint egy shadoni nemeshölgynek a sajátjába. Nem mintha a férfiakat megvetnék vagy gyűlölnék, egyszerűen nem tekintik magukkal egyenrangúnak, s úgy bánnak velük, mint egy különösen kedves háziállattal. Csupán a környék nomád törzseivel kereskednek, és olykor, egy évben egyszer, közös orgiákon vesznek részt...

Egyetlen istent imádnak: a néven nevezhetetlen ősistennőt, akit Földanyának mondanak, ha mindenképpen meg kell szólítaniuk. A Földanya kultusza igen ősi, egyes tudósok szerint Igerét tisztelik e néven. E feltevésben legalábbis ott gyökerezhet az igazság magja, mert az amazonok a kyr nyelv egyik különös, ám tisztán felismerhető nyelvjárását beszélik.

Az amazonok úgy gondolják, hogy civilizációjuk az egyetlen igaz civilizáció, borzadva hallgatják, ha netán valaki olyan birodalmakról mesél, ahol a férfiak uralkodnak, jobb esetben nagyképű, lehetetlen álomnak tartják, rosszabb esetben gonosz hírkeltésnek. Saját országukat – ami, mint fentebb említettük, nem egyéb néhány tucat városkánál – *Emrealnak* nevezik, s úgy hiszik, a világ közepén terül el. Persze léteznek más népek, mint a környezetükben élő nomád törzsek, ám ezek nem számottevőek, s az uralkodó nép az amazon – vagy ahogyan ők hívják magukat: az emrelin.

Az Amazonok ritkán lesznek Kalandozók, ám ennek elsősorban elszigeteltségük az oka. Olykor, ha mégis messzire vetődnek hazájuktól, törvényszerűen Kalandozóvá válnak. A nagyvilágba kerülésüknek több módozata lehetséges, kettő azonban gyakoribb a többinél, így most ezekre térünk ki.

Néha előfordul, hogy egy-egy engedetlenebb amazont száműznek. Ennek lehet oka, hogy nem hajlandó fiúgyermekét elveszejteni, s ezért titkolja, esetleg férfi szeretőjéhez ragaszkodik a kelleténél jobban. Ezek mind főben járó bűnnek számítanak, s ha egy főpapnő tudomására jutnak, a vétkes bizonyos lehet benne, hogy száműzik.

Minden eldugottsága ellenére Emrealról számos legenda kering, s a szóbeszéd számtalan képzeletet lángra gyújt. Kéjvágyó zsoldoscsapatok, nagyzási hóbortban szenvedő főurak, rabszolgavadászok indulnak útnak időről-időre, a legváltozatosabb célokkal. Némelyek Emreal urai kívánnának lenni, mások csak kifosztanák az Amazon Birodalmat – s vannak, akik kiváló üzleti lehetőséget látnak a számtalan „védtelen" nő elfogásában... Furcsa persze a férfiúi gondolkodás. Azt habozás nélkül elhiszik, hogy létezhet olyan birodalom, ahol csak nők élnek és uralkodnak, ám azt, hogy e nők kemény, harcos fajta, melyet nem lehet néhány száz fegyveres férfi látványával megrémiszteni és behódolásra késztetni, nos, ezt nem hiszik a világ minden kincséért sem. Ezért azután csúf meglepetések sora éri a vállalkozó kedvű, hódítani, rabolni vágyókat. Szabályos, jól szervezett amazon hadseregbe ütköznek, melynek tagjai – hiába nők – felveszik a versenyt Ynev legjobban kiképzett harcosaival. Halált megvető bátorságuk, szokatlan szívósságuk és meglepő taktikai érzékük pedig még túlerő esetén is győzelemre segíti Emreal lakóit. Legjobban talán a rabszolgavadászok járnak, akik, ha ügyesen csinálják – óriási emberveszteség árán – akár öt-hat Amazont is magukkal hurcolhatnak.

Érthetetlen módon, Ynev rabszolgapiacain hihetetlen áron cserélnek gazdát az amazon rabszolgák. Pedig egy emrelin szinte semmire sem használható. A lehető legpocsékabb emberanyag a rabszolgasághoz: engedelmességre, munkára a legvadabb kínzásokkal sem szorítható, a halált nem féli, és gazdája iránt olthatatlan gyűlölettel viselkedik. Ha nem lát rá más módot, nyíltan nekitámad őrzőinek, s addig küzd, míg meg nem ölik, vagy ki nem szabadul. Ha teheti – ha esélyt lát rá – alakoskodni kezd, ravaszkodik. Gazdája hű szeretőjének tetteti magát, míg egy óvatlan pillanatban megöli urát, esetleg ott az ágyban feláldozza istennőjének, majd megszökik. S a ház népe még szerencsésnek mondhatja magát, ha a házat nem gyújtja fel.

Ez tehát a másik módja, ahogy Kalandozó válik az Amazonból: miután megszökött rabszolgasorsától, jobb híján kalandozni kezd.

Az Amazonok a személyes szabadságukat mindennél többre tartó, jó harcosok, s emellett a természet egyedülálló ismerői. Gyakorta vadásznak magányosan, ám az erdőkhöz, ligetekhez szakrális (vallási) kötelékek fűzik őket. Természetükre nézvést makacs, hajthatatlan népség, egyes bölcsek szerint könnyebb egy abasziszi öszvért jobb belátásra bírni, mint egy Amazont. Büszkeségük és már-már az ostobaságot súroló bátorságuk szintén legendás.

Harcérték

Az Amazon harcias fajta, amely a küzdelmet a legnemesebb cselekedetek között tartja számon. Ám az Amazon számára a győzelem mindennél fontosabb – egy mondás úgy tartja, hogy egy emrelin még akkor sem látja be, hogy veszített, mikor meghalt. Ha lehet, becsületesek, a szemtőlszembe küzdelmet kedvelik, ám ha erre nincs mód, vagy nem kecsegtet győzelemmel, úgy hajlandóak ravaszkodni, csalni, és hazudni. Az állandó fizikai megterhelések, a rendszeres csatározások, a szabad vadászok élete megacélozza az Amazonokat, és minden túlzás nélkül állíthatjuk, hogy kiváló harcosoknak számítanak.

A küzdelmek során elsősorban ügyességükre, gyorsaságukra és szívósságukra hagyatkoznak. Elsősorban az egykezes, könnyebb kardokat, szablyákat kedvelik, de fegyvertárukban megtalálható a dárda is. Harci technikájuk elsősorban könnyebb vértezetű ellenfelekkel szemben hatékony, miután fegyvereiket gyakorta különböző bódítószerekkel mérgezik, tökéletes mesterei az apró szúrásoknak és vágásoknak, ami nem okoz túlzott fájdalmat, ám hosszú, nyílt sebet hagy. Mozgásuk akrobatikus, ám ha a trükkjeik nem segítenek, akkor kitűnő vívótechnikájukra hagyatkoznak, ilyenkor próbálják mihamarabb eldönteni a küzdelmet – ha tehetik, pontos, gyors szúrásokkal és vágásokkal támadnak a legvédtelenebb pontokra.

Kezdeményező Értékük 8, ez jelzi nemcsak hirtelen természetüket, de azt is, hogy szeretnek először cselekedni. Támadó Értékük 22, ami nem egy férfi becsületére válna, míg VÉ-jük 73. Kimagasló azonban a HM/Szint értékük, ami 10, s ez igencsak veszedelmes ellenféllé teszi a már tapasztaltabb Amazonokat. Ráadásul nincsenek megkötéseik, Harcérték módosítójukat szabadon oszthatják el, s ezzel a végletekig specizalizálódhatnak. Az amazon társadalom egyik legnagyobb erőssége, hogy tagjai kiváló íjászok, CÉ alapjuk 10, s ezzel – ha egyéb körülményeik



nem tennék lehetetlenné – Ynev vezető íjászhatalmai közé tartoznának.

Életerő és fájdalomtűrés

Mint már kiderült, az Amazonok a természet gyermekei, s ez meglátszik fizikumukon is. Edzettek, a természet kényelmetlenségeit jól viselik, és szinte minden fizikai megpróbáltatáshoz hozzászoktatják magukat. Ép alapjuk 7, ehhez járul Egészségük tíz feletti része. Szívósságuk és Fájdalomtűrő Képességük a Barbárokhoz teszik hasonlatossá őket. Fp alapjuk 7 (ehhez még Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti részét is hozzáadják), s ehhez szintenként k6+4 Fp járul. Ilyen vadállati Életerővel csak kevesen büszkélkedhetnek, s ezt ajánlatos mindenkinek észben tartania, aki szembetalálkozik velük.

Képzettségek

Az amazon társadalomban a tudás ugyancsak másodrendű szerephez jut. Némely dolgok hozzátartoznak minden emrelin életéhez, vannak olyan szakrális titkok, melyeket csak a családfőként is szereplő papnők tudhatnak, ám a külvilágról és az ahhoz kapcsolódó ismeretanyagról nem vesznek tudomást. Ez meg is látszik Képzettségeiken. Ugyanakkor az Amazonok értelmes, könnyen tanuló fajta, ami Képzettségpontjaikból is kitűnik: Kp alapjuk 8, míg szintenként (de az első szinten nem) további 8 Kp-t kapnak. Az Amazonok, ha kalandozni kezdenek, elsősorban Harci Képzettségeket tanulnak, és az Alvilági Képzettségek vonzhatják őket. A Tudományos Képzettségekhez nincs érzékük, ami azt jelenti, hogy azokon a Tudományos Képzettségeken kívül, amiket megkapnak, nem tanulnak effélét – ha mégis megtennék, úgy háromszor annyi Kp-t kell rááldozniuk.

Az Amazon karakter az alábbi Képzettségeket kapja meg első szinten:

Képzettség	Fok/%
4 fegyverhasználat (hosszúkard, tőr, íj, dárda)	*Af*
1 fegyverdobás (tőr)	*Af*
Időjóslás	*Af*
Herbalizmus	*Af*
Nyomolvasás/eltűntetés	*Af*
Csapdaállítás	*Af*
Futás	*Af*
Hangutánzás	*Af*
Erdőjárás	*Mf*
Vadászat/Halászat	*Mf*
Lovaglás	*Mf*
Szexuális kultúra	*Mf*
Harci láz*	*Mf*

A *Harci láz* Képzettséget lásd a Képzettségek c. fejezetben.

Különleges képességek

Az Amazonok különleges képessége meglehetősen furcsa. E képesség a társadalmukból fakad, mely intrikákkal, álnokságokkal, állandó hatalmi harcokkal terhes. Az Amazonok kiválóan színlelnek, és a hazudozó képességüket a tökélyre fejlesztették. Ez annyit tesz, hogy az Amazon esetében nem működnek a hazugságvizsgáló varázslatok, illetve csak 70-es erősítés felett hatnak. Ráadásul az Amazon, ha valakit meg akar győzni igazáról, úgy igencsak jó esélyekkel bír: szintenként 12% az esélye annak, hogy pusztán alakoskodással, színészkedéssel és hazugsággal meggyőzzön valakit, ha az, amiről szó van, nem teljességgel lehetetlen, és a vitapartner nincs tökéletesen meggyőződve saját igazáról (azaz nem ért a kérdéses témához, vagy bizonytalan benne, esetleg nincs véleménye). Ha a vitapartner megdönthetetlen bizonyítékai alapján hiszi, hogy az Amazon nem mondhat igazat, akkor az Amazonnak csak 4% esélye van, hogy mégis elfogadja érvelését. (Természetesen még egy Amazon sem tud meggyőzni valakit – pl. arról, hogy az ég nem kék, hanem zöld – semmiféle nyilvánvaló képtelenségről.)

Tapasztalati Szint

Az Amazon karakter számára a Tapasztalati Szint átlépése sosem igazán könnyű, de sosem túl nehéz. A tapasztalatok megszerzése szinte egyforma nehézségekbe ütközik egész életük folyamán, ezért alacsonyabb szinteken lemaradhatnak némely kaszt tagjaitól, ám az idő múlásával behozzák lemaradásukat, később pedig le is körözhetnek sok más kasztú karaktert.

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-185	1
186-372	2
373-744	3
745-1488	4
1489-2976	5
2677-5952	6
5953-11900	7
11901-23800	8
23801-47600	9
47601-71400	10
71401-101000	11
101001-151000	12

Minden további szinthez +40500 Tp szükséges

Az Amazon fegyvertára

Az Amazonok sosem viselnek láncingnél súlyosabb vértet; ez gátolná őket a mozgásban, pajzsokat pedig egyáltalán nem használnak – azt mondják, a gyávaság jele. Kedvelt fegyvereik: az egykezes kardok minden fajtája, a hajítótőr, a dárda és a rövid íj. Olykor hajítóbárdot, lasszót vagy bolát is használnak. A legelterjedtebb fegyverük a predoci egyeneskardhoz hasonlatos kard, melyet ők maguk kovácsolnak hihetetlen gondossággal. Az emrelin kardok kidolgozása mindig művészi, markolatát valami különleges vadállat csontjából faragják, és gyakran drágakövekkel díszítik. A finom díszek nemcsak fegyvereikre, de ruházatukra éppúgy jellemzőek. Az emrelin szereti a szépet, értékelni is tudja, ráadásul némiképp hiú.



Barbár

A Barbár a Harcos főkaszt egyik speciális alkasztja. Speciális azért, mert a többi M.A.G.U.S.-kaszttal ellentétben népcsoporthoz kötött. Civilizált ember vagy más humanoid nem lehet Barbár – erre nemcsak fizikumának hiányosságai, de világlátása és ismeretanyaga sem teszi alkalmassá.

A Barbár kaszt, ahogyan Ynev lakói megismerhették, a J'Hapina és a k'Harkad közt elterülő vidéken élő Keleti Barbárok közül származó harcosok révén vált ismertté.

A Keleti Barbárok törzsi csoportokban, szigorú hierarchia szerint élnek, e törzseket fogja össze időnként, mikor épp sikerül neki – a kán. A hierarchia megkülönbözteti az ún. szabad harcosokat és a korgokat. A *korg* hozzávetőleges fordításban vadászt, kóborlót jelent – a nagyvilág számára azonban a korgok kasztja a Barbár kaszt.

A korgok a törzseken belül megkülönböztetett bánásmódban részesülnek. Nem tartoznak egyetlen törzshöz sem, de mindenütt szívesen látják őket és nagy tisztelettel viseltetnek irányukban. Egy korgnak nem parancsol a törzsfő, még a kán is csak kérhet tőle – igaz, az efféle kéréseknek nem illik ellentmondani, és még egy korg is meggondolja, hogy szembeszálljon-e a teljhatalmú kán akaratával.

A korgok életük nagy részét a szabadban kóborolva töltik, vadásznak vagy törzsi csetepatékban segédkeznek. Kiváló fegyverforgatók, félelmetes fizikai erővel és állóképességgel rendelkeznek, ám mentális és asztrális tulajdonságaik nem valami fényesek.

A korgok szigorú hagyományok szerint élik életüket, s noha számtalan újdonsággal és hasznos tudással rendelkeznek mára a Keleti Barbárok – e tudást a környező civilizált népektől szerezték –, ezek jó részét egyáltalán nem használják, vagy egészen más látásmóddal.

A korgokat a civilizáció még nem (vagy csak igen kevéssé) rontotta meg, egyfajta különös – inkább állatias – erkölcsiséggel rendelkeznek. Az intrikák, a hazugságok idegenek tőlük, mint ahogy a józan belátás és a megfontolás is – feltéve, ha az a harccal lenne kapcsolatos. Ha egy Barbár fegyvert húz, addig nem teszi le, míg ellenfelét le nem győzte, vagy ő maga meg nem halt. Miután Asztráljuk gyakran nagyon alacsony, könnyű őket felingerelni, s a nemtetszésüket csupán egyféle módon tudják kifejezni – fegyverrel.

Mondják, barátnak kevés jobbat találni náluk – feltéve, ha valaki elfogadja nehézfejűségüket és babonásságukat –, de ellenfélnek felettébb szörnyűek. A korg sosem felejti sérelmét, s képes az egész világot bejárni, hogy megtalálja, akit keres. Ha ez húsz évbe kerül, akkor húsz év múlva jön el a pillanat, mikor megemelkedik a csatabárd...

Harcérték

A korgok igen kiváló fegyverforgatók, hagyományaik azonban tiltják a súlyos, nehéz páncélok viselését. Harci technikáik jelentős része a minél ütőképesebb támadások végrehajtását támogatja, a védekezésre kevesebb figyelmet fordítanak. Egy korg sosem visel teljes- vagy félvértezetet, az ennél könnyebb páncélok is dupla MGT-vel számítanak esetükben. KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 26, VÉ alapjuk pedig 70. Íjakat és más lőszerszámokat nem szeretnek használni – vadászat és harc közben az efféle eszközöket dárdával és kopjával helyettesítik. CÉ alapjuk ezért 0. Minden Tapasztalati Szinten (az elsőn is) 12 Harcérték módosítót kapnak, s ebből legalább 5-öt kötelesek Támadó Értékükre áldozni, s 3-at kötelesek a Kezdeményező Értékükre fordítani.

Életerő és fájdalomtűrés

A Barbárok a vadon és a természet gyermekei, már-már vadállatra jellemző Életerővel és Fájdalomtűréssel rendelkeznek. A fájdalom csak további ösztönző a harcra, tehát ha Fp-ik elfogytak, sem ájulnak el – egy korg csak akkor hagyja abba a harcot, ha meghalt. Ép alapjuk 8, ehhez adja a karakter az Egészsége tíz feletti részét, Fp alapjuk pedig 7, ehhez az Állóképességük és az Akaraterejük tíz feletti rész járul (csak az első szinten). Tapasztalati Szintenként k6+5-tel nő Fp-ik száma, már első szinten is.

Képzettségek

A korgok életük folyamán, otthonukban csak igen kevés Képzettséget tanulnak meg. A szavannákon és az erdőkben nincs is igazán sok tudásra szükségük. A tudományokkal nem foglalkoznak, a civilizációra jellemző alvilági ismeretek idegenek tőlük, s a szigorú hagyományok pontról pontra megszabják, hogy egy korgnak mit kell tudnia. Ha azonban egy Barbár kalandozni kezd, s elhagyja otthonát, számtalan újdonsággal szembesülhet. A Barbárok – noha nem elsősorban kifinomult intelligenciájukról híresek – meglehetősen tanulékonyak, így sok új ismeretre tehetnek szert az idő múlásával. Van azonban néhány megkötésük.

Egy korg – a felsoroltakon kívül – sosem tanulhat Tudományos Képzettséget, a Világi Képzettségek megtanulása pedig másfélszer több Kp-jükbe kerül, mint más karaktereknek.

Kp alapjuk 7, amihez minden Tapasztalati szinten további 10 Kp járul. Első szinten az alábbi Képzettségeket kapják:

Képzettség	Fok/%
Birkózás	*Af*
Ökölharc	*Af*
3 fegyver használata	*Af*
Fegyvertörés	*Af*
Időjóslás	*Af*
Erdőjárás	*Mf*
Vadászat/Halászat	*Mf*
Futás	*Af*
Esés	40%
Ugrás	25%

További szinteken automatikusan nem kapnak Képzettségeket. A Tudományos Képzettségek listájáról csak az alábbiakat választhatja egy korg:

Képzettség	Fok/%
Írás/Olvasás	*Af*
Nyelvismeret	*Af*
Ősi nyelv ismerete	*Af*
Legendaismeret	*Af*
Történelemismeret	*Af*
Vallásismeret	*Af*
Méregkeverés/semlegesítés	*Mf*
Herbalizmus	*Mf*
Sebgyógyítás	*Mf*

(Az *Af* feltüntetése esetén sosem tanulhatja meg a *Mf*-ot, a többi esetben nincs megkötés.)

Különleges képességek

A Barbárok viszonya a mágiához igen különös. Minden korg gyűlöli és retteg a mágia mindenfajta megnyilvánulását. Érvényes ez saját törzsi sámánjaik praktikáira is, igaz, ezt kényszerűségből elviselik – ha azonban lehetőségük nyílik rá, még a törzsi szertartások alól is kibújnak. A külvilági mágia minden formájától idegenkednek, s a mágia- vagy Pszi-használókat ősellenségeiknek tekintik. Ez persze nem jelenti azt, hogy automatikusan rátámadnak bárkire, aki mágiát vagy Pszit használ, csak azt, hogy amennyiben úgy érzik, hogy az efféle ártó hatalmukat ellenük kívánják fordítani, nos, ez azonnali támadást vált ki belőlük. Ugyanekkor nem idegenkednek a mágikus fegyverektől vagy más tárgyaktól, sőt előszeretettel használják az ilyen holmikat.

Miután a korgok a természet, a vadon romlatlan gyermekei, a hosszú évezredek alatt különleges, természetes Mágiaellenállásuk alakult ki. Ez a játékrendszerben a következőképp fest:

A korg Teljes ME-je (asztrális és mentális is) első szinten 15-tel és minden további szinten 4-gyel nő. Ehhez természetesen hozzájárulhatnak a különböző amulettekből származó védelmek, de mágiával vagy Pszi-vel semmiképpen sem lehet fokozni. Nehéz is lenne, hisz a korg sosem tanul efféle tudományokat, azok pedig, akik megpróbálnák meggyőzni arról, hogy a ráirányuló praktikák az ő javát szolgálják, csúnya meglepetésekben részesülhetnek. (A korg és más értő emberek az ilyen meglepetéseket kétkezes csatabárdnak, esetleg másfélkezes kardnak hívják.)

Tapasztalati Szint (TSz)

A Barbárok kezdetben igen könnyen lépnek Tapasztalati Szinteket, talán a legkönnyebben az összes Harcos kaszt közül. Persze minél magasabb TSz-re kíván jutni, ez annál nehezebben megy – elvégre az élet nehéz...

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-150	1.
151-310	2.
311-630	3.
631-1300	4.
1301-2700	5.
2701-5400	6.
5401-10800	7.
10801-21600	8.
21601-42000	9.
42001-65000	10.
65001-90000	11.
90001-120000	12.



Minden további szinthez +32500 Tp szükséges

A Barbár fegyvertára

A korgok elsősorban a kétkezes, súlyos fegyvereket kedvelik. Mint fentebb kifejtettük, a páncéloktól kifejezetten idegenkednek, ám pajzsokat előszeretettel használnak. Irtóztató testi erejükkel megpróbálják ellenfelüket elsőre lehengerelni, küzdőstílusuk a támadást részesíti előnyben. Ne gondoljunk azonban valami kifinomult fegyverforgató tudományra vagy trükkökre: a korg inkább elsöpri ellenfele fegyverét, semhogy kicselezze az illetőt.

Bajvívó

A Bajvívók a M.A.G.U.S. szabályai szerint a Harcos főkaszt tagjai. Ha pontosan meg akarnánk határozni jellegüket, azt mondhatnánk, különös átmenetet képeznek a Bárd, a Lovag és a Harcos között.

A Bajvívó, mint látni fogjuk, igazi mestere fegyverének, de a mentalitása közelebb viszi a Lovaghoz és a Bárdhoz, mint a „közönséges" Harcoshoz. Mégis harcos kasztúnak számít, hiszen semmi olyan különleges képességgel nem rendelkezik, ami kiemelhetné onnan. Alapvető különbségeket mutat a Harcoshoz képest, választása sok megszorítást is jelent a Játékos számára.

A Bajvívó minden esetben nemes, a legtöbbször shadoni származású. Vannak nem Shadonban született Bajvívók is, ám sokkal kevesebben. Ennek oka abban keresendő, hogy az életforma, mely a Bajvívók megjelenését lehetővé tette, a Délvidék hatalmas birodalmában alakult ki és érte el csúcspontját.

A külországi Bajvívók minden esetben shadoni mesterektől tanultak – erről a Képzettségeknél még lesz szó. A shadoni születésű és a külhoni Bajvívók közt játéktechnikai szempontból is különbséget kell tenni – ahol ilyen különbség található, azt külön jelezzük.

A Bajvívót gyermekkora óta nevelik – súlykolják bele azokat a viselkedési normákat, amik Shadonban a nemeseket jellemzik. A fegyverforgatást is nap mint nap gyakorolja, ennek köszönheti sajátos, kiismerhetetlennek tűnő stílusát.

Mint az kiviláglik, a fizikai tulajdonságok közül az ügyességet és a gyorsaságot fejlesztik, hiszen a rapír inkább ezeket a tulajdonságokat kívánja meg a nyers erő helyett. A nemesi neveltetés természetesen nem csak a fizikai képességek csiszolásából áll, a reménybeli Bajvívók szellemüket sem hanyagolják el. Az Asztrál Képesség dobása némi magyarázatra szorul. A Bajvívók legfőbb erénye az, hogy a bennük dúló érzelmeket elrejtik, bármily fájó legyen is valamely érzés.

Harcérték

A Bajvívók Harcértékei megállják a helyüket a Harcosok kasztjában. Kiváló fegyverforgatók, bár specializáltságuk nem mindig válik előnyükre. Egy Bajvívó KÉ alapja 9, TÉ alapja 20, VÉ alapja 75; itt mindössze egy hozzáfűznivaló akad: egy Bajvívó soha nem tesz egyetlen pontot sem Célzó Értékére. Távolról, íjjal meglőni valakit – enyhén szólva – nem elegáns megoldás, melytől az igazi úriembernek tartózkodnia illik.

A Bajvívó minden TSz-en (már az 1.szinten is!) 12 Harcérték módosítót kap. Ezt tetszés szerint feloszthatja TÉ-je, VÉ-je, KÉ-je között, köteles viszont minden szinten TÉ-jét, VÉ-jét minimum 3 ponttal növelni.

Életerő és fájdalomtűrés

Ebben bizony alulmaradnak a Harcos főkaszt többi tagjával szemben. Bár egészségesen élnek gyermekkoruk óta – a betegeskedő gyermekből aligha lesz Bajvívó –, nem lehet róluk elmondani, hogy a fájdalomhoz hozzászoktatták volna őket. Előéletük során negyedannyi megpróbáltatásnak sincsenek kitéve, mint például egy Gladiátor. Életerő- és Fájdalomtűrés-pontjaik száma viszonylag alacsony. A Bajvívó Fp alapja 5, amihez Akaraterejének és Állóképességének tíz feletti része is hozzászámítandó. Szintenként további k6+3 pont járul ehhez az értékhez.

Ép alapjuk 5, amihez még Egészségük tíz feletti részét kell hozzáadniuk.

Képzettségek

Ez az első pont, ahol a nagyobb különbség mutatkozik a Harcosok és a Bajvívók között, s itt válik külön a shadoni és az egyéb helyről származó Bajvívó karakterek útja is.

A shadoniak előtörténete egyértelmű. Nemesnek születtek, családjuk a lehető legjobban taníttatta a gyermeket; a mester a legtöbb esetben nevelő is. Egy személyben oktatja az ifjút a tudományokra, a vívásra és az illemre. Bevezeti a Bajvívót a Kódex (lásd a következő a Shadoni Párbajkódex c. fejezetet) előírásainak világába, beleneveli azokat a viselkedési normákat, amiktől a Bajvívó élete végéig sem szabadulhat. Egy szó mint száz, igazi shadoni nemest farag belőle.

Mivel gyermekkora és ifjúságának jó része tanulással telik, a shadoni Bajvívó karakter rendkívül sok Képzettséggel indul. A későbbiekben azonban igen kevés Képzettséget tanul, idejét nem vesztegeti potom dolgokra, s ez Képzettség-pontjaiban is megmutatkozik. Kp alapja 4, amihez szintenként további 6 pontot kaphat.

Képzettségek az 1.Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat (tőrkard)	*Af*
Lefegyverzés (tőrkard)	*Af*
Vakharc	*Af*
Fegyverismeret (tőrkard)	*Mf*
Írás/Olvasás	*Af*
Pszi	*Af*
3 nyelv ismerete	*Mf*, 5, 5
Heraldika	*Mf*
Legendaismeret	*Af*
Történelemismeret	*Af*
Vallásismeret	*Af*
Etikett	*Mf*
Lovaglás	*Af*
Úszás	*Af*
Szexuális kultúra	*Af*
Éneklés/Zenélés	*Af*
Tánc (udvari stílus)	*Mf*

A további szinteken:

Tsz	Képzettség	Fok/%
2.	Fegyverhasználat (tőrkard)	*Mf*
3.	Lefegyverzés (tőrkard)	*Mf*
4.	Vakharc (tőrkard)	*Mf*

Néhány hozzáfűznivaló itt is akad. A Bajvívók nem vehetnek fel semmiféle más Képzettséget azokon kívül, amiket alapul kapnak, csak azokat tökéletesíthetik. A többi Képzettség nem illik stílusukhoz. Ki látott már méregkeverő Bajvívót, vagy esetleg nyomok fölött hajladozó, szimatoló shadoni nemest? Az alvilági Képzettségek – finoman szólva – lealacsonyítóak, a mágiával kapcsolatosak pedig nem illenek egy vérbeli pengeművészhez.

Az Etikett Képzettséghez: a Bajvívók Mesterfokon ismerik Shadon és másik két déli állam illemszabályait. Amennyiben az illető karakter egyéb helyről származik, akkor hazája és két ahhoz közeli ország etikettjét ismeri.

S hogy miként lehet valaki Bajvívó úgy, hogy nem shadoni származású? Nos, a shadoni Bajvívók, ha nem túl előkelő családból származnak, és a sors messze veti őket hazájuktól, öregségükre gyakran telepednek le valamely idegen országban. Kiváló képességeik alkalmassá teszik őket arra, hogy bár-

hol nevelőnek szegődjenek egy-egy nemesi családhoz. Az ilyen egykori Bajvívók nagy népszerűségnek örvendenek, a nemesi családok versengenek értük, különösen, ha korábban hírnevet szereztek maguknak a nagyvilágban. Rendkívül magas összegeket (évi 35-40 aranyat) kérnek és kapnak a nevelésért a családfőtől, de a kezük alá került gyermekekből igazi urat faragnak. Nem tagadhatják azonban meg önmagukat, és ugyanabban a szellemben nevelik őket, amilyenben egykor az ő mesterük tanított. Nincs mit csodálkoznunk tehát azon, hogy egy-két nagynevű Bajvívó egészen távol született Shadontól, de olyan Bajvívót még nem látott a világ, akit nem shadoni mester nevelt.

Az ilyen „külhoni" Bajvívó valószínűleg a saját országának etikettje mellett Shadonét tanulja meg, így csupán egyet választhat meg saját maga.

A nyelvtudásnál anyanyelvét beszéli Mesterfokon, meg a pyarronit és egy közeli ország nyelvét sajátítja még el. Meg kell jegyezni, hogy egy Bajvívó addig nem tanul meg új nyelvet, amíg az előzőeket Mesterfokon nem beszéli. „Vagy tökéletesen tud beszélni az ember vagy inkább hallgat" – a közismert mondás természetesen nem jelenti azt, hogy a Bajvívó nem szólal meg az adott nyelven, amíg el nem éri a Mesterfokot, hisz valamikor azért gyakorolnia kell.

A fegyveres Képzettségeknél láthatjuk: a Bajvívónak elég specializált a tudása. Változatosságot jelent azonban, hogy három egymástól némileg eltérő stílust ismernek a tőrkard bajnokai: a Shadleki stílust, Aleggheri-stílust és a Den Aliud-stílust; ezek közül választ egyet a Játékos a karakter indításakor.

Mindhárom stílus megegyezik abban, hogy művelői fő fegyverként jobbjukban tőrkardot forgatnak.



Shadleki stílus

Nevét a városról kapta, ahol kidolgozták. Jellegzetessége, hogy a többi stílushoz viszonyítva agresszívebb; követői HM-ből 4 pontot kötelesek minden alkalommal TÉ-jük növelésére fordítani.

Az itteni Bajvívók bal kezükben míves tőrt forgatnak, így mindjárt első szinten megkapják a Kétkezes Harc Alapfokát, aztán harmadik szinten a Mesterfokot is.

Ők az egyedüliek, akik megtanulhatnak fegyvert dobni. E fegyver tőrük lehet, a Képzettséget teljes egészében a Kp-kből kell kigazdálkodniuk. A tőr kezeléséhez szükséges Fegyverhasználat Képzettséget első szinten megkapják Alapfokon, hatodik szinten pedig Mesterfokon.

Aleggheri-stílus

A nagyhírű mester által tökélyre vitt irányzat, igazi defenzív stílus. Kiegészítő fegyverként hárítótőrt alkalmaznak, melynek használatát első szinten Alapfokon ismerik. A Mesterfokot harmadik szinten kapják meg. E stílus a kivárás művészete, lényege, hogy a vívó áttörhetetlen védelmet épít fel, és ennek védelmében a fedezékéből támadja az ellenfél védtelen pontjait. Az Aleggheri-stílus követői a HM-ből 4 pontot kötelesek minden alkalommal a VÉ-jükre tenni.

Elsajátítják az Ugrás Képzettséget, az első szinten 20%-ot kapnak, ami Tapasztalati Szintenként 3%-kal nő. Természetesen saját Kp-ikből is fordíthatnak ennek növelésére.

Den Aliud-stílus

A három stílus közül a legkülönösebb, több szempontból is. A legfontosabb eltérés egyben a legfurcsább: a stílus kidolgozója, Enrich Den Aliud erigowi nemesember volt. Ő az egyetlen igazán híressé vált északi Bajvívó. Tetteiről és személyéről legendák és dalok szólnak, híre vetekszik a leghíresebb Bárdokéval. Enrich Den Aliud a háromezerkétszázas évek derekán született

Erigowban, ám hároméves korában Shadonba került: apja, Erigow egyik főnemese afféle nagyköveti posztot töltött be Domvik birodalmában. Természetes tehát, hogy a lehető legjobb mesterek keze alá került, s miután tehetsége, „az istenek ajándéka" igen figyelemre méltónak bizonyult, az akkori idők legnevesebb Bajvívó mestere, Rianaldo Scaddano lett tanítója. Közel járt már a negyvenedik évéhez, mikor hazatért északra, s ekkora tehető, hogy saját stílusát oktatni kezdte. Nem csodálkozhatunk tehát, hogy az északi Bajvívók többsége a Den Aliud iskolát követi.

A Den Aliud-stílus a „köpenyvívás" iskolája. Művelői bal kezükön felcsavart köpenyüket viselik, melynek egy része lelóg alkarjukról. Ennek segítségével háríthatnak ütéseket. Természetesen csak a tőrkardhoz hasonló kategóriájú fegyverek, illetve a felsorolt fegyverek ellen alkalmazható: rövidkard, tőr, hosszúkard, szablya, jatagán, fejvadászkard, kígyókard, kés, ramiéra, Slan-csillag, dobótőr, Slan-tőr, illetve, ha a KM szerint a támadó fegyvere ebbe a kategóriába esik. E Képzettség első szinten +10, harmadik szinttől +20 VÉ-t ad.

Köpenyes hárítás alkalmazható a következő célzófegyverek ellen, abban az esetben, ha a Bajvívó csak a lövés kivédésére koncentrál: kézi és kahrei nyílpuska, parittya. Ezek ellen a lövésznek +40-et kell hozzáadnia a célpont Védő Értékéhez.

A Den Aliud-stílus követői minden alkalommal kötelesek HM-jükből 4 pontot a KÉ fejlesztésére fordítani.

Tapasztalati Szint (TSz)

A Bajvívók egy kicsit nehezebben lépnek osztályt a Harcosoknál – ennek oka rendkívüli specializáltságukban keresendő.

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-165	1
166-330	2
331-660	3
661-1485	4
1486-2900	5
2901-5800	6
5801-11000	7
11001-22000	8
22001-45000	9
45001-67500	10
67501-90000	11
90001-136000	12

Minden további szinthez +40000 Tp kell.

A Bajvívó fegyvertára

A Bajvívók kedvenc fegyvere a rapír (azaz tőrkard), amellyel kapcsolatban a Kódex is pontos utalásokat tesz, mind a méretet, mind a formát tekintve. A fegyvertől a Bajvívók sohasem válnak meg, kötődésük a pengéhez majdnem olyan mély, mint a Kardművészeké. Ennek megfelelően a Személyes Aura védelme alá esnek. E kardok általában díszes kivitelű, remek fegyverek, a legjobb mesterek keze munkái. Sok Bajvívó gyűjtő is egyben; ha teheti, minden értékes rapírt megszerez, de a Személyes Aurába csak az első, a családtól kapott fegyver tartozik. Eddig megmagyarázhatatlan jelenség, de tény, hogy gyakorlott vívók (6. szinttől) e fegyverrel képesek sebet ejteni olyan lényeken is, amelyeket csak mágikus fegyver fog.

Bajvívók sohasem alkalmaznak varázserejű tárgyakat, és csak gyógyulást segítő varázslatnak hajlandóak magukat alávetni (teljességgel idegen tőlük például, hogy fanatizálva menjenek harcba). Mérgeket – a Kódex utasítására – sosem használnak.

A Bajvívók ritkán hordanak páncélt, akkor is csak mívesen megmunkált, drága láncinget hajlandóak felvenni. Pajzsot nem használnak.

Különleges képességek

A Bajvívók ismernek néhány olyan trükköt, amelyek – bár képzettségszerűek – más kasztok számára elsajátíthatatlanok, ezért joggal nevezhetjük azokat különleges képességeknek.

Halálos szúrás

Ahogyan azt a Kódexben is olvashatjuk, létezik egy úgynevezett Párbaj a Tökéletes Szúrásig. E szúrás azonnali, fájdalommentes halált okoz. Hasonlít a Hátbaszúrás Képzettséghez, de ezt harc közben képes a Bajvívó alkalmazni, a következőképpen:

Ha a Támadó dobásként 00-t dob, és ezzel ellenfelét túl is üti, a rendes sebzésen felül további 2k6 Ép-t is sebez az áldozaton.

Ennek azért elég kicsi az esélye, de sok gyakorlással e tudás tökéletesíthető. Minden 4 rááldozott Kp egy százalék pluszt ad. Így aki 8 Kp-t használ fel erre, annak már 98, 99 és 00 dobásnál is van lehetősége a bónusz-sebzés dobásra, természetesen csak akkor, ha ellenfelét Túlütötte.

E képességét a Bajvívó csak embereken, elfeken és orkokon tudja alkalmazni, illetve olyan lényeken, amelyek a KM megítélése szerint erősen emberszerű belső felépítéssel rendelkeznek. A Játékosnak mindig el kell fogadnia a KM döntését, a KM-nek pedig arra kell ügyelnie, hogy ha egy lény ellen egyszer hagyta a technikát alkalmazni, akkor legközelebb se tiltsa meg. Elméletileg – ha nekiáll, és felboncol egy lényt, például egy sáskaharcost – a karakter megtudhatná, hová is kell egy ilyen lény esetében a Halálos szúrást bevinnie. Ám egy nemesúr soha nem fog feldarabolni egy lényt sem – ez nem illik hozzá.

Mesterjel

A Mesterjel nem más, mint egy szignó, amit a Bajvívó akár egy tíz centiméteres körbe is belevág kardjának hegyével. Bonyolultsága képet ad a vívó tudásáról, és mivel egyedi, szabályos aláírásként is használható. A Mesterjelet egyetlen támadásnyi idő alatt képes a vívó elhelyezni. Harc közben erre százalékot kell dobni, hogy sikerrel járt-e. E százalék egyenlő a karakter szintjének tízszeresével. Ha nem dobta meg, a jel nem lesz felismerhető. Ahhoz, hogy a jelet valaki megpróbálhassa elhelyezni ellenfelén, természetesen nem elég a sikeres Támadó dobás, hanem túl is kell ütnie ellenfelét.

A jel első szinten maximum négy vonalból állhat, minden negyedik szinten eggyel több vonallal lehet bővíteni. A vonalak nem csak egyenesek lehetnek, de mindegyik legfeljebb egy, kilencven foknál nem nagyobb töréssel futhat. A játékosnak meg kell rajzolnia a karakter Mesterjelét a karakterlapján.

A leghíresebb Mesterjegy Aleggherié: kilenc párhuzamos, függőleges vonalból áll, minden vonal között hajszálnyira azonos távolsággal.

Ingerlés

Ennek két fajtáját ismerik a Bajvívók, a szóbeli és a fegyverrel történő ingerlést.

A fegyverrel képesek sikeres Támadó dobás után olyan felszíni vágásokat ejteni, amik csak bőszítik az ellenfelet.

Előszeretettel vagdalják le ellenfelük gombjait, rongyossá vagdalják ingét anélkül, hogy megsebeznék. Ezt persze például kocsmai verekedések alkalmával használják, ezzel is kifejezve, mennyire lenézik az ellenfelet. Ha nem akarnak valakit megölni, fegyverük markolatát vasmarokként használják olyan képzettségi szinten, mint rapírjukat.

Egyes Bajvívók olyan jól forgatják a szavakat, mint a rapírt. Ellenfelüket pocskondiázzák, gúnyolják harc közben, ezzel is ingerelve őket. Ennek hatása a játékban a következő. Az áldozat asztrális mentődobást tesz:

Amikor először elvéti, dühében többet gondol a támadásra, mit a védekezésre; +10 TÉ, -10 VÉ.

Mikor másodjára hibázik, már kezd teljességgel elborulni az agya, támadásainak intenzitása fokozódik, de csak kompenzálni tudja azt, hogy egyre meggondolatlanabbul támad, védelme egyre inkább megnyílik; +10 TÉ, -15 VÉ.

Harmadik elhibázott asztrális Képesség-próba esetén, az ellenfél kezdi teljesen elveszíteni a fejét; -10 TÉ, -20 VÉ.

Minden további hibázás öttel rontja a TÉ-t és a VÉ-t.

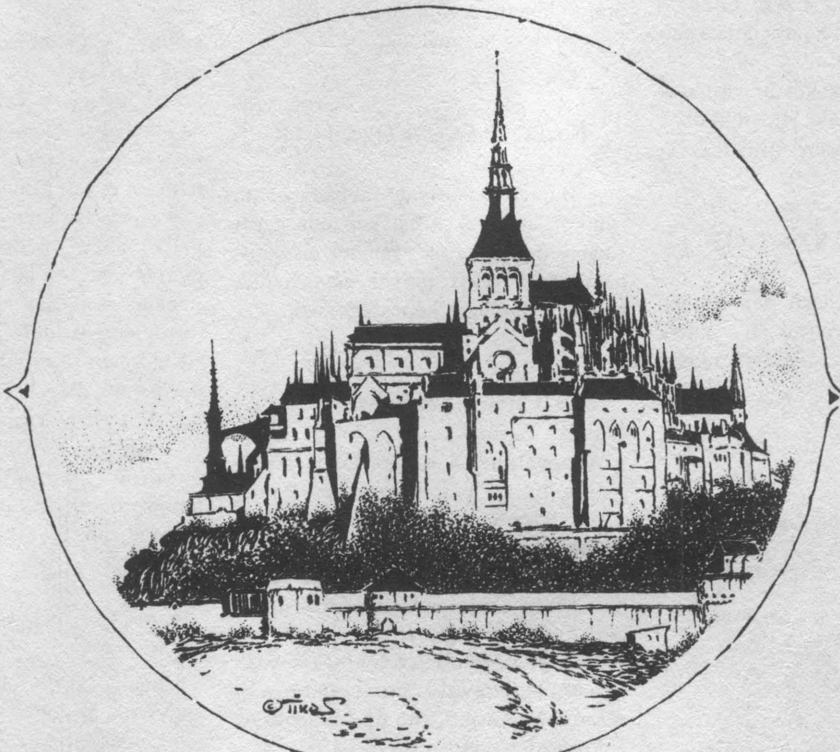
E képesség nem alkalmazható más Bajvívók ellen – akik ismerik a dürgést és Chi-harcot folytató Harc- vagy Kardművész ellen. Alkalmazásához a Bajvívónak legalább 5. szinten kell egy olyan nyelven beszélnie, amit az „áldozat" is ismer.

Ha valaki megdobja a Képesség-próbáját, annak többet nem kell dobnia, ő „visszanyelte" dühét, uralkodik az érzelmein. A KM saját megítélése szerint sújthatja az „áldozatot" a próbadobásnál mínuszokkal, ha a Bajvívó különösen érzékeny pontjára tapintott.

Ha egy Játékos Bajvívóval játszik, nagyon élvezetessé teheti a játékot, ha tényleg elmondja azt, amivel karaktere ellenfelét bőszíti. Itt nem trágárságokról van szó, vagy buta sértések egymás fejéhez vagdosásáról. Kiváló iskola mindenkinek, aki e kaszttal akar játszani, különösen ha az ellenfél bőszítéséről és megszégyenítéséről van szó, Edmond Rostand *Cyrano de Bergeracja*. De nem csak a szavak forgatásának fortélyáról, hanem a viselkedésről is remek példákat láthatunk. (Ajánljuk még Dumas *Három testőr* című alapművét!) Ynevi környezetben is olvashatunk Bajvívókról Raul Renier *Acél és Oroszlán* című munkájában.

A Bajvívó nem egyszerű kaszt. Nehezen állja meg a helyét a vadonban, de a városokban kiváló szerepjátékra ad lehetőséget. Azoknak a Harcosokat kedvelő játékosoknak ajánljuk, akik egy kis humor és romantika után is vágyódnak.

A Bajvívók kiváló társak, akik a barátaikért a tűzbe mennek, egy szép szempárért pedig, ha kell, akár meg is halnak. Talán csak a Bárdok lehetnek ellenfeleik a szebbik nemnél, noha versfaragásban némelyikük felveszi a versenyt a Kobzosokkal. Ha valaki barátságot köt egy Bajvívóval, számítson arra, hogy társa imádja a színpadias jeleneteket, ha lehet, az utolsó pillanatban jelenik meg a társaság megmentésére (például a kötelén lendül be a színre). Ha pedig népes társaságba keveredik a parti, szinte biztos, hogy a legszebb nőt fogja kinézni magának, és udvarolni kezd neki – Shadonban is, másutt is ez az oka a legtöbb párbajnak a Játékos és a Nem Játékos Karakterek között.



A Shadoni Párbajkódex

Aleggheri mester híres könyvét az „Utasítások és Parancsolatok Nemes Urak Párviadalihoz, valamint Udvariassági Formulák a Kihívásokhoz" Ynev-szerte a Shadoni Párbajkódex néven ismerik. Ahhoz, hogy e bizonyos szempontból rendkívül fontos könyvvel megismerkedhessünk, nem kell shadoni nemesifjúként születnünk a világra: az etikettet oktató mesterek Ynev-szerte kivétel nélkül a Shadoni Párbajkódex előírásai szerint tanítanak.

A Kódex írásba foglalt verziója egy közel ezeréves hagyománynak. Shadonban a nemeseknek a becsületük az egyik legfontosabb kincsük. A Lovagok más országokban – de néha Sahdonban is –, ha úgy gondolják, sérelem érte őket, azonmód ledöngöltetik valahol egy kicsit a talajt, ha éppen nincs kész sorompó a közelben, és megszólítják ellenfelüket, ahogy szokás: „Kihívlak Téged, nemes uram, lovas avagy gyalogos párviadalra, életre-halálra avagy megadásra, kopjával, karddal avagy buzogánnyal; e sértést el nem tűrhetem, mert gyalázat száll reám és véreimre!"

Aztán már rontanak is egymásnak nehéz paripájukon, talpig vasban, netán embernyi pajzsokkal és csatabárdokkal kerülgetik egymást, többmázsás csapásokat osztogatva. Így szokás ez a Lovagok között. Bár elég sűrűn előfordulnak az ilyen párviadalok, a gyakori súlyos sérülések miatt bizonyos rangot elérő Lovagokat rendjük nem enged többé sorompóba állni: nem lesznek bolondok értékes embereket veszni hagyni holmi párviadalon. Ez azt eredményezné, hogy bizonyos Lovagokat bárki kedvére kihívhatna, tudván tudva, hogy az nem fog kiállni vele, mert a rend nem ad erre engedélyt. Erre eszelték ki azt, hogy az ilyen prominens személyek elleni kihívásokat a rend veszi magára, és bárkit kiállíthatnak övéik közül a párviadal megvívására.

Shadonban, ahol a becsület pótolhatatlan nemesi erénynek számít, rendkívül gyakoriak a párviadalok. Már csak azért is, mert a hagyomány úgy tartja, hogy a becsületet érintő kérdésekben nem ítélkezhet egyetlen törvényszék sem. Ahol Aleggheri mester fogalmaz:

„A becsület kényes jószág, melynek szőrén könnyen foltot ejt bármely megjegyzés. A folt eltűntetésére nem elegendő – nem lehet elegendő – egy bíró ítélete, aki esetleg anyagi javakban történő kártérítést ítél meg. A foltot csak a sértett moshatja le, és e foltot nem oldja más, csak a vér."

Az ilyen ügyek elintézési módja azonban nem a Lovagoknál szokásos kopjatörés. A shadoni nemesek minden esetben a Kódex utasításai szerint járnak el.

A következő kézenfekvő kérdés: mi lehet az, mi okot ad a párviadalra? Nos, ez roppant kényes dolog, számtalan külhoni halt meg olyan párviadalban, melyben jószerivel azt sem tudta, miért is kell kiállnia.

Aleggheri mester a következőképpen fogalmaz a Kódex idevágó – egyébként legrövidebb – fejezete végén:

„Annak megítéléséről, hogy mikor történt olyan sértés, ami párbajt von maga után, csak a következőket mondhatom: ha Ön úgy érzi, hogy valaki olyan cselekedetre szánta el magát, vagy olyan megjegyzést tett, illetve oly dolgot állított, amely az Ön, családja, vagy Önhöz közel álló személy becsületére nézve sérelmesnek találtatott, és az illető nem tud azonnal megdönthetetlen bizonyítékokkal szolgálni, akkor Önnek joga, sőt kötelessége elégtételt venni rajta."

Ember legyen a talpán, aki e kacifántos mondatból – ami egyébként egy hasonlóan kacifántosan megfogalmazott fejezet zárómondata – pontos információkat hámoz ki. Talán ebből is látszik, hogy maga Aleggheri mester sem tudta pontosan megfogalmazni e kényes kérdés válaszát. A legfontosabb dolgok azért benne vannak.

Az egyéni elbírálás – magyarul az egyéni vérmérséklet –, amely személyes jognak tekinti annak eldöntését, ki mit vesz sértésnek, fontos része a problémának. Vannak hűvösebb, megfontoltabb emberek, akik könnyebben vesznek dolgokat, és kellő emberismerettel, humorral (ha kell, gúnnyal) és utánozhatatlan eleganciával hárítják el a párbajgyanús helyzeteket. S vannak olyan sértések, amelyekre nem lehet más válasz, mint a párbaj. Ilyen sértés a család nőtagjainak erkölcseire tett megjegyzés, a felmenők nevezetes tetteinek megkérdőjelezése, férfiasság kétségbevonása, gyávasággal, becstelenséggel, hazugsággal vádolás.

Mivel a Bajvívók, különösen a shadoni születésűek, a szavak mesterei is, nagyon könnyen tudnak párbajt provokálni. A szélsőséges esetek kivételével – amelyeket fentebb már említettük – lehetséges a párbaj visszautasítása, de rendkívüli ügyesség és agyafúrtság kell ahhoz, hogy úgy táncolhassunk el egy párbaj elől, hogy ne tűnjünk gyávának.

Azokban az esetekben kiemelten nehéz helyzetbe lehet kerülni, ha valakit akaratunkon kívül sértettünk meg. Ilyenkor remek diplomáciai érzék kell ahhoz, hogy megalázkodás nélkül vergődjünk ki a kellemetlen szituációból. Sok Bajvívó azonban ilyenkor csak vállat von, s inkább párbajozik, mintsem magyarázkodik.

Láthatjuk: a shadoni társasági élet a kívülálló számára ezernyi veszélyes csapdát rejt, ám a helybeliek elképesztő eleganciával manővereznek a veszélyes vizeken. Ettől a bravúrosnak mondható „manőverezéstől" függetlenül a shadoni férfiak átlagosan tíz párbajt vívnak évente. A csúcsot Enrich Den Aliud, az északi származású gróf tartja, aki egy esztendő alatt pusztán virtusból száztizenöt párbajban vett részt, és csupán egyet – a legutolsót – vesztette el, amit magával Aleggheri mesterrel vívott. A nevezetes esztendő után még negyvenkét évig élt, és hatvannyolc évesen, betegségben halt meg. Aleggheri mellett minden idők legnagyobb Bajvívójának tartják.

Itt álljuk meg egy pillanatra! Mint a fentiekből is kitűnhet, Shadonban a párviadalok mindennaposak, tehát ha minden párbajt életre-halálra vívnának, s shadoni nemességnek igen szaporának kellene lennie ahhoz, hogy pótolni tudja a veszteségeket. Egy mondás szerint ha minden párbaj halállal végződne, Shadon évente annyi nemesét vesztené el, amennyi emberből egy közepes hadjáratot lehetne szervezni. Nyilvánvaló tehát, hogy a párbajok zöme nem halálig tart. Aleggheri e témáról így ír:

„Megölni valakit – erre bárki képes. A Barbárok, ha felbőszítik őket, bunkójukkal loccsantják szét ellenfelük koponyáját. A legegyszerűbb katona is képes fegyverét az ellenfél testébe mártani. Vért ontani, elpusztítani valakit a leghatékonyabban, ha kell, hátulról döfve tőrt a bordái közé, vagy hurkot vetni a nyakába: ez nem más, mint gyilkolás. Aki ilyet tesz, gyilkos; olyan szánalmas teremtmény, akit joggal köt fel, tör kerékbe a hóhér a város piacterén. Gyilkos, aki valami okból – bárminő ok lehet eléggé nyomós az ilyen tetthez – legalantasabb, állati ösztöneit engedi szabadjára, és bűnös kéjvágyát pusztán az elfolyó vér és az agonizáló áldo-

zat végvonaglásának látványa elégíti ki. Ó, hatalmas ég, hány ilyen elvetemült emberarcú démon jár közöttünk? És hány ilyen átkozott indokolja tettét azzal, hogy a becsületét védte, és párbajban ölte meg ellenfelét?"

„A Párbaj nem ez. A Párbaj tánc, amely a két vívó tudásának, stílusának legjavát csillantja fel. A Párbaj ceremónia, ahol a résztvevők eleganciából, udvariasságból vizsgáznak egymás előtt. A Párbaj színház, ahol a szereplők ezeréves darabot adnak elő. A Párbaj költészet, ahol a kard a lúdtoll, és a mozdulatok tökéletes harmóniája a sorok végén összecsengő rímpár. A Párbajhoz fel kell nőni, nem elegendő kardunkat rázni ellenfelünk ora előtt, vélt vagy valós sérelmünket hangoztatva. Ha így cselekszünk, nem vagyunk egyebek, mint egyszerű barbárok, földet túró jobbágyok, akik furkósbottal verik be egymás fejét.

Úrnak születni kell, de a születés joga nem elegendő ahhoz, hogy valaki a becsületéért méltóképpen kiállhasson. Stílus: ez a kulcsszó."

Igen, a stílus. Aleggheri mester szavai jól tükrözik a lényeget, nevezetesen azt, hogy Shadonban minden a stílus, az elegancia. Ha valaki ezer párviadalt vív meg, de képtelen a szellemes társalgásra, a bókolásra, nem mestere a szavaknak, az nem lehet híres Bajvívó. Persze önmagukban ez utóbbi erények sem elegendőek ahhoz, hogy valaki jó Bajvívó legyen, hiszen megfelelő vívótudás nélkül valószínűleg már az első párbajban csúfos kudarcot fog vallani.

A vívás – és, mint azt a későbbiekben látni fogjuk, a kard tisztelete – első helyen áll a Bajvívóknál. Sokan erre azt mondhatnák: „Hiszen ezek Kardművészek, csak nem Slan-kardot, hanem rapírt forgatnak!" Tévedés. A Bajvívók leírásából kiviláglik, hogy a szabályok értelmében is ég és föld a különbség e két csoport között, mentalitásukban azonban még nagyobb eltérés mutatkozik. Vegyük mindjárt a párbajt.

Egy Bajvívót könnyű kihívni; kardja könnyen kiröppen a hüvelyéből, a legkisebb sértésre is azonnal reagál, cikornyás mondatokkal hívja párbajra ellenfelét, és az esetek jó részében mind a két fél élve távozik a párbaj színhelyéről.

A Kardművészek ezzel szemben ritkán húznak kardot, ritkán állnak ki párbajra; ha megteszik, nyomós indokuk van rá. Azt mondják, ha egy Kardművész fegyvert ránt, ott valakinek meg kell halnia.

Mivel Aleggheri mester hosszasan taglalja a stílus fontosságát, magyarázva, miért is nem gyilkosság az, ha valaki párbajban megöli ellenfelét, ugorjunk egyet és vizsgáljuk a továbbiakban a gyakorlati utasításokat!

Kihívás

„A Kihívás a párbaj első pillanata, ahol a kihívó és a kihívott először néz farkasszemet. Az Akaraterő próbája, hogy az érzelmileg túlfűtött pillanatban meg tudják-e őrizni méltóságukat a felek, és képesek-e a kötelező udvariasság keretei közt megmaradni. Aki vét az illemszabályok ellen, az elvesztette az első összecsapást."

A kihívást minden esetben a sértett fél intézi. Bármennyire is vérforraló a sértés, nem lehet azonnal a másik torkának ugrani, az ugyanis nem elegáns. A sértett a kihívás jeleként kesztyűjét odaveti az ellenfél lába elé. Az a kihívás elfogadásaként felveszi a kesztyűt, majd a kihívó kezébe visszaadja. Ilyenkor a felek – ha még nem ismernék egymást – bemutatkoznak. A továbbiakat levélben, vagy segédek útján egyeztetik.

Mint látnivaló, nem szokás azonnal párbajozni. A kihívás és a párbaj között néha két-három nap is eltelik. Ez az az időszak, amit kivárásnak neveznek. Bizonyítja a kihívó elszántságát, hogy a bajrahívás nem csupán pillanatnyi fellángolás eredménye volt. Bizonyítania a kihívottnak is kell. Ő bátorságát azzal bizonyítja, hogy bár megtehetné, nem fut el a párbaj elől. A felek sokszor találkoznak, sőt beszélnek is egymással. A Kódex szerint ilyenkor nem illik a másikat sértegetni, sőt semmiféle, a párbajra történő utalás nem megengedett. A párbajjal kapcsolatos ügyeket, mint azt már említettük, levélben kell egyeztetni, a leveleket minden esetben a felek kijelölt segédei kézbesítik.

E szokás azzal is magyarázható, hogy sok kihívás társasági események során hangzik el. Ennek oka igen egyszerű: a kihívó a közönségnek is „játszik". Csillogtathatja modorát, műveltségét, stílusát azzal, ahogy a kihívást intézi. A kihívott persze nem hagyja magát ilyenkor sem, hiszen mint mondják, a párbaj első összecsapása a kihívás.

Gioconvichini bárónő egyik estélye arról híres, hogy egyetlen óra leforgása alatt két család férfitagjai negyven kihívást intéztek egymáshoz. Az ok egy megjegyzés volt az egyik család közismert nőtagjának erkölcseire. A két család között fennálló régi ellenségeskedés került itt felszínre, és a sértés volt a szikra, mely lángra lobbantotta a szenvedélyeket. E „rekord" azonban páratlan, sem előtte, sem utána nem volt ilyen tömeges párbajra hívás egy estélyen, egy társaságban. Megjegyzésre érdemes, hogy a lezajlott párbajok közül csak egy végződött halállal.

Képzeljük el, mi lett volna a vége a bájos Gioconvichini bárónő báljának, ha a felek azonnal fegyvert ragadnak! Bizony, a kellemes estély kisebb ütközetként folytatódott volna.

A másik érdekes fajtája a kihívásnak a bajnokválasztás. Mivel nő nem állhat ki párbajra, ha megsértik, egy férfi hozzátartozójának kell helyette a kihívást és a párbajt elintéznie. Abban az esetben, ha egy hölgynek nincsenek ilyen pártfogói, segítséget kérhet. Ha úgy gondolja, megsértették, kendőjét a földre ejti, ezzel jelezve a közelében lévő férfiaknak, hogy őt olyan inzultus érte, ami párbajt kíván. A környezetben lévő férfiakra nézve nagy szégyen, ha a kendő a földön marad. Ha több kéz nyúl érte, akkor a hölgy választ magának bajnokot. A választását a többi jelentkezőnek el kell fogadnia, a hölgy döntése nem adhat okot újabb párbajra. A kiválasztott férfiú innentől kezdve a már leírtak szerint jár el.

A kihívást – miután a felek megállapodnak a párbaj fajtájában – az összecsapás követi.

Összecsapás

Aleggheri mester szerint a párbajnak nem az a célja, hogy az ellenfelet lemészároljuk, hanem az, hogy bizonyítsuk fölényünket. Természetesen Shadonon kívül, ahol a nemesek szeretnek a Kódex előírásai szerint eljárni, de shadoni szemszögből nem elég kifinomultak, a párbajok közül a sima élet-halál küzdelmet, vagy az első vérig zajló küzdelmet választják. Ellenben sokfelé szeretnek ragaszkodni az egyéb előírásokhoz – ezekből lássunk néhány példát!

„A küzdőknek fekete csizmát, fekete nadrágot, fehér, vagy halványkék inget, fekete mellényt kell viselniük. A mellényen lehet díszítő hímzés, ám ennek is feketének kell lennie. A küzdők haját – amennyiben az olyan hosszú, hogy zavaró lehet – hátra kell kötni. A haj megkötésére fekete szalagot kell használni, amelynek szárai a megkötés után a küzdő háta közepéig érnek..."

Ilyen és ehhez hasonló utasítások következnek sorra, amelyek megszabják a segédek ruházatát, a nézők viseletét, különös tekintettel a hölgyek ruházatára. Külön előírások vannak arra nézve, miként üdvözöljék egymást a küzdők, és miként kell elhagyniuk a párviadal színhelyét. A köszöntésekre 246 verziót ír le a mester, de manapság közel félezer ilyen köszöntés forog közszájon a kontinensen.

A lényeget néhány alapvető szabály hordozza; ezeket a mester igen terjengősen foglamazta meg. Alább úgy adjuk közre őket, hogy a játékosok és a KM-ek számára is egyértelműek legyenek:

- *Tilos mérget alkalmazni.*
- *Tilos mágiát alkalmazni, illetve varázslat hatása alatt állni.*
- *Tilos varázstárgyat, varázsitalt használni, illetve ezek hatása alatt állni.*
- *Tilos varázsfegyvert alkalmazni – bár egy igazi Bajvívó soha nem venne a kezébe ilyesmit.*

Ezek a tiltások a Bajvívók számára teljesen nyilvánvalóak, nem szegnék meg őket a világ minden kincséért sem, hiszen elveszíthetik a becsületüket, és ha így esetleg megölik ellenfelüket, nem számítanak másnak, mint közönséges gyilkosoknak. Az igazi Bajvívó mindig elismeri, ha legyőzték.

Nézzük most meg, milyen párbajfajtákat ismernek a shadoniak! A felsorolás a teljesség igénye nélkül készült – a Kódex ötvenkét párbajfajtát sorol fel –, mi csak a legismertebbeket, a legdivatosabbakat említjük alább.

Párbaj halálig

A „legegyszerűbb" viadal; Shadonon kívül is ez a legismertebb. Aleggheri mester szerint ez már majdnem barbarizmus: igazi Bajvívó, ha teheti, nem áll ki ilyen viadalra. A győzelemhez elegendő, ha valamelyik fél megadja magát. Előre tisztázni szokták, hogy a felek elfogadják-e a megadást is, vagy csak az ellenfél halála jelentheti a párbaj végét.

Párbaj a tökéletes szúrásig

A mester szerint az egyetlen elfogadott módja az élet-halál harcnak. Lényege, hogy a végzetes döfésnek azonnal véleznie kell az ellenféllel. Ez játéktechnikailag a következőképp történik: a Bajvívó kasztleírásánál leírt Halálos Szúrással kell az ellenfelet legyőzni. Az ellenfelek, ha egyéb módon érnek el találatot, nem dobnak sebzést. A magyarázat az, hogy a Bajvívó érzi, melyik lesz az igazi Halálos Szúrás. Ha nem tökéletes a mozdulat, visszafogja a fegyverét. (Itt kell megjegyezni, hogy Halálos Szúrás technikával lehet olyan kicsit is sebezni, amit az ellenfél még túlélne, ám ebben a párbajban a Halálos Szúrás sebzés nélkül is azonnal öl.)

Párbaj első vérig

Ismét egy Ynev-szerte ismert párbajfajta. Lényege: az veszít, aki az első sebet szerzi. (A játékban az nyer, aki az első Ép sebzést okozza.) Figyelem! Ebben a párbajban nem illik megölni az ellenfelet, sőt, a haláleset a győztesre nézve nagy szégyen!

Párbaj első vágásig

Egyszerűen a gyorsaság próbája; az nyer, aki gyorsabban vág (nagyobbat kezdeményez, és utána legalább Fp-t sebez). Amennyiben a nagyobb kezdemény nem járt sikeres találattal, a párbajt befejezettnek tekintik, de egyik felet sem nyilvánítják győztesnek. Azt, hogy a fegyver hol van kiinduláskor (az övön, kézben vagy a földbe szúrva), mindig a kihívó dönti el.

Párbaj fegyvervesztésig

A cél az ellenfél lefegyverzése. Közismert, de ritkán alkalmazott módja a párbajoknak, a vesztesre nézve igen nagy szégyen.

Mesterjegy-párbaj

Kicsit bonyolult, tipikusan shadoni párbajfajta. Lényege, hogy a Bajvívó kasztleírásnál említett Mesterjegyet kell az ott leírt szabályoknak megfelelően az ellenfél ruhájára erősített selyemkendőre vágni. A Mesterjegyet a párbaj során Túlütés esetén próbálhatja a Játékos elhelyezni (százalékot dob). A harmadik sikertelen százalékdobás azt jelenti, hogy a küzdő veszített, hiszen háromszor is hibásan vágta bele a kifeszített selyemkendőbe a jelét. Természetesen a sikeres Mesterjegy elhelyezése győzelmet jelent. E párbajban nem szokás az ellenfelet megsebezni, vagyis a sikeres Támadó Dobások nem okoznak sebzést. A párbaj elég körülményes, de Shadonban előszeretettel vívnak ilyen viadalokat.

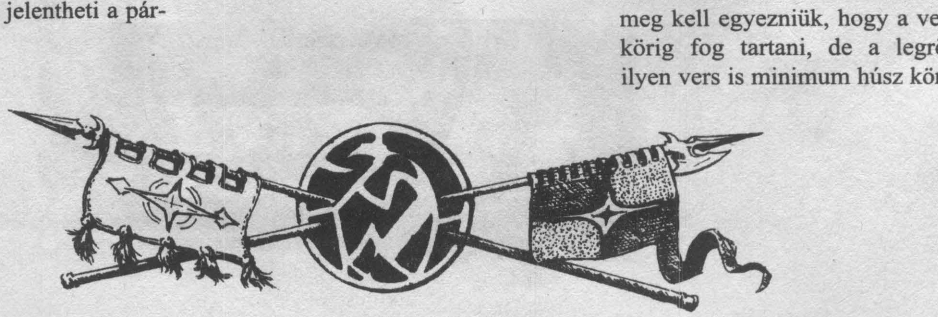
Párbaj dalvesztésig

„A párbajok királya", írta róla Aleggheri mester, s valóban: csak a legjobbak párbajoznak ezen a módon. Lényege a következő. A két fél kiválaszt egy verset, amelynek sorait felváltva szavalják vívás közben. Ez nem is igazi küzdelem, hanem a lényeg a tökéletes mozgás és vívóstílus, ahol a legcsekélyebb eltérés a tökéletestől vereséget jelent. Egyfajta táncról van szó, melynek koreográfiáját csak a legnagyobbak ismerik. Vereséget jelent, ha valaki elvéti a verset, vagy nem megfelelően szavalja. Vereség továbbá, ha valaki a „tánc" közben sebet (Ép) kap.

Játéktechnikailag a párbaj a következőképpen zajlik. A Játékosok minden elszenvedett Fp-sebzés után Akaraterőpróbát tesznek, hogy nem rontottak-e el valamit a versben és a stílusban.

A lényeg a befejezés. Az utolsó sort a vívók egyszerre mondják el, és végszóra próbálják egymást megsebezni. Itt az utolsó összecsapásban az Fp-sebzés is a győzelmet jelentheti. Az nyer, aki az utolsó körben kezd és talál. Ha nem talál, az ellenfél visszaüthet. Ha ő sem talál, akkor a résztvevők újrakezdik a verset – és a vívást.

Természetesen a Játékosoknak előre meg kell egyezniük, hogy a vers hány körig fog tartani, de a legrövidebb ilyen vers is minimum húsz körös.



Szópárbaj

A legnépszerűbb párbaj a shadoni társaságokban; az egyetlen, amelyet azonnal a kihívás után bonyolítanak le. A „küzdők" néha puszta szórakozásból mérkőznek meg egymással, de volt már rá precedens, hogy komoly ügyeket intéztek el vele. Aleggheri mester szerint csupán a szellem csiszolására való, bár egy Bajvívó ezen a téren sem vallhat szégyent soha.

A feleknek rövid négysoros verseket kell rögtönözniük. E versek humoros, kicsit csúfolódó hangvételűek, de sosem igazán sértőek; főszereplőjük minden esetben az ellenfél. Az, hogy nem sértő, persze relatív kategória, mert e műfaj nagymesterei a legdurvább sértéseket is képesek csipkelődő hangvételű versikékbe csomagolni. A nehezítés a dologban az, hogy az ellenfél adja meg a szót, amire a vers első sorának végződnie kell. A döntőbíró minden esetben a közönség. A játékban a játékosoknak Intelligencia-próbát kell tenniük. Aki előbb hibázik, az veszít. Persze meg lehet próbálkozni az igazi szerepjátékkal is – azaz a profik akár szóról szóra előadhatják a jelenetet.

Fegyver

Bár a Bajvívók között többfajta stílus ismeretes, a Párbajkódex nem engedélyez a rapíron kívül más fegyvert. Ez a megszorítás Shadonon kívül érvényét veszti, hiszen a tőrkardnak nem mindenhol vannak olyan szakavatott mesterei, mint a Bajvívók délvidéki hazájában.

Külföldön az a szokás, hogy a kihívott választ fegyvert – Shadonban a kihívó választ párbajformát.

Egy shadoni számára egyértelmű fegyver a rapír. Ezek a rapírok csodálatos darabok, kosaraik nem ritkán vagyonokat érő ötvösremek számba mennek. Természetesen a penge is kiváló minőségű.

A Kódex rendelkezéseit leginkább a shadoni nemesség tartja be, illetve a nemesek tartatják be szerte Yneven. Ez alól talán csak a Lovagok jelentenek kivételt, mert a lovagi párbajoknak egészen más lebonyolítási módja van. A Lovagok inkább fölösleges páváskodásnak tartják az egészet, de azt ők is készséggel elismerik, hogy egy Bajvívó sosem lebecsülendő ellenfél.



Oktatás

A Harcosok Oktatása

Ynev világán – tekintet nélkül arra, melyik országról van szó – a legtöbb Kalandozó és Kalandor a fegyverforgatók közé tartozik. Akár az ereni zsoldosokat nézzük, akár az abasziszi falanxharcosokat, netán a predoci vérteseket, egy közös vonást mindenképpen találunk bennük: mindanynyian a Harcos főkasztba sorolhatók. Harcosok minden korban, minden tájon voltak és vannak ma is. Hiába a mágia, hiába az istenek misztikus hatalma, a csatákat mindig a Harcosok vívták. Harcosnak – különösen jó harcosnak – lenni nem könnyű feladat, de még mindig sokkal vonzóbb és elérhetőbb, mint Varázslónak, netán Papnak tanulni. Számos ember szegődik Harcosnak, mindmegannyi eltérő szándékkal.

A Harcosok kinézete, viselkedése, megítélése Ynev országaiban, birodalmaiban más és más. De vajon hogyan lesz valakiből Harcos, katona? Ezt tekintjük át az elkövetkezőkben.

Figyelem! A következő fejezetekben a különböző Harcos alkasztok nem kapják meg az *Első Törvénykönyvben* leírt Képzettségeket, hanem csak azokat, amelyeket az egyes leírásokban megadtunk.

1. A képzés

A harcosok, katonák, zsoldosok sok helyütt megbecsült tagjai a társadalomnak. Majd minden siheder álma, hogy belőle is vitéz katona válik. A csatákat megjárt harcos szüleire is dicsőséget hoz, ezenkívül megélhetésnek sem rossz a katonai pálya, hiszen a zsoldon kívül háborúban bevett szokás a szabad rablás, ami igen jövedelmező lehet. Ezért a legtöbb szegény sorból származó fiú előtt ez a felemelkedés egyik lehetséges – és tegyük hozzá, viszonylag gyors – útja. Nincs szükség annyi tudásra és tanulásra, mint ha Papnak, netán Varázslónak állna, nem kíván annyi állhatatosságot és kitartást, mint a harcművészetek, és sokkal büszkébb életpálya, mint a tolvajlás. Ez a könnyűnek látszó, gazdagsággal, hírnével és dicsőséggel kecsegtető hivatás sok embert vonz.

Hogy miért nem lesz mégsem minden álmodozó parasztfiúból kalandozó Harcos, annak számos oka van. Először is, nem mindenki számára elfogadható ez az életforma. Sokan nem lennének hajlandóak vért ontani, vagy épp ellenkezőleg, attól tartanak, hogy az ő vérüket ontanák a csatamazőn, aminek bizony, lássuk be, megvan az esélye. A fő akadály mégis a pénz, hiszen Yneven, akár a Földön, semmit sem mérnek ingyen. A legtöbb neves harcosiskola és – kiképző borsos árat kér a tanítványoktól, és ha ezt nem képes megadni az illető, akkor nincs helye az iskolában. De hogyan is festenek belülről ezek az iskolák?

Többféle típusú harciiskola működik Ynev-szerte. Az egyik leggyakoribb, mikor egy jó nevű mester letelepszik, és iskolát alapít valahol. Az ilyen intézmények általában kevés tanoncot fogadnak, de annál jobban megkérik az oktatás árát. Leggyakrabban a mester segédei – maguk is jó Harcosok – foglalkoznak a tanítványokkal, de az arra érdemes kevesekkel a mester is gyakorol olykor. A legtöbb ilyen iskola dicsekedhet azzal, hogy vezetője valaha Kalandozó volt. Rengeteg ilyen helyet tartanak számon a kontinensen, némelyiknek jó a híre, némelyiknek kevésbé jó. Nem könnyű ezekbe bekerülni, hiszen az okításért elkért összeg gyakran eléri az évi 50-60 aranyat. Ez pedig még nemeseknek is komoly kiadás lehet. Nemritkán előfordul, hogy az iskola úgy dönt, tandíj nélkül tanít ki egy-egy jelentkezőt, ehhez azonban az kell, hogy az illető kivételesen tehetséges legyen. Ekkor a mester maga foglalkozik a tanonccal, és nemritkán Kalandozót nevel belőle. Az ilyen tanulók többnyire hálásak, és kalandozásaik alatt szerzett kincseikből támogatják az iskolát, nem is beszélve arról, hogy terjesztik jó hírnevét. Az éremnek persze van másik oldala is: lehet valakinek rengeteg pénze, ha az istenek nem adományoznak neki tehetséget, soha nem válik belőle jó fegyverforgató. Néha az iskola kénytelen ilyen tanulókat is felvenni, hiszen a gazdag, befolyásos családoknak nehéz nemet mondani, de sokszor előfordul, hogy ezért az iskola az egyébként szokott tandíj többszörösét kéri.

Mint az a fenti példából is kiviláglott, nem csak a szegény családok sarjainak jelent felemelkedési lehetőséget a katonai pálya, de a tehetős, nemesi családok is előszeretettel adják katonai iskolába fiaikat. Az ok igen egyszerű: mint nemesenszületettnek, könnyen lehet, hogy részt kell vennie háborúkban, ezért hát értenie illik – sőt, kell – a fegyverforgatáshoz. Az iskolában természetesen a hadvezetés alapjait is elsajátíthatja.

A másik gyakori iskolatípus a zsoldoskiképző telep. Ez egészen más elgondolás alapján működik. A kiképzőtelepet nem visszavonult Kalandozó alapítja, hanem nemesek, gazdag kereskedők, polgárok, vagy épp valamely állam nagyjai, illetve maga az uralkodó. Ezekre a telepekre könnyű bejutni, gyakran még jelképes tandíj sincs, a kiképzés azonban korántsem olyan alapos, mint az előzőleg tárgyalt iskolákban. Természetesen ez sem jótékonyságból működik, így amikor a tanoncok megkapták a

kiképzést, helyben kell maradniuk, és zsoldosként szolgálniuk meghatározott ideig. Ezt az időt kiválthatják pénzzel is, mintha csak tandíjat fizettek volna. A kiképzőtelep így állandóan kisebb hadsereg fölött rendelkezik, amit megfelelő összegért cserébe bárkinek kölcsönöz. Ezek a díjak fedezik az újabb és újabb jelentkezők kiképzését. Ha a zsoldosok letöltötték idejüket, választhatnak: az iskolában maradnak és továbbra is zsoldosként keresik kenyerüket, vagy továbbállva szabad Harcosokká válnak. Persze ha maradnak, az értük kapott pénz immáron nem a kiképzőtelepet gazdagítja, hanem ők kapják kézhez. Bár az ilyen kiképzőtelepeken gyorsabban – s ezért kevésbé alaposabban – készítik fel a Harcosokat, mint az iskolákban, az utóbb, valódi harcokban töltött idő ezt bőven kompenzálja. Mire kikerül innen a Harcos, felveszi a versenyt bármelyik kalandozóiskolából származó társával.

Léteznek olyan kiképzőtelepek is, amelyek sok rokon vonást mutatnak a fent leírtakkal, itt azonban nem bérbe adható zsoldosokat képeznek, hanem jól összekovácsolt sereget. Ilyen kiképzőközpontokat leggyakrabban az uralkodók tartanak fenn az ország vagy birodalom serege számára. Előfordul az is, hogy tartományurak, gazdag nemesek, vagy épp kereskedők, netán vallások létesítenek efféle telepeket. Akárki hozta létre, a zsoldosokat kiképző teleptől abban különbözik jelentősen, hogy itt egy-egy meghatározott cél érdekében képzik a katonákat (például a shadoni zsoldosokat a Birodalom védelmére), akik a kiképzés után kötelesek a számukra megszabott helyen szolgálatot teljesíteni. Itt nem válthatják meg magukat pénzzel, de szolgálati idejük leteltével ugyanúgy választhatnak, akár a bérzsoldosok – szabad Harcosok akarnak-e lenni, vagy tovább katonáskodnak.

Külön említést érdemel a Gladiátorok iskolája, hisz ez lényegesen eltér a Harcosokétól. Ennek fő oka, hogy a Gladiátorokat, bár kiképzik őket a harcra, közel sem készítik fel oly alaposan, mint a zsoldosokat. Mivel a Gladiátorok nagy része az arénában leli halálát, ez teljesen indokolt. A híres, jó harcos hírében álló Gladiátorok harci tudásuknak nagy részét nem a kiképzés alkalmával, hanem az arénában szerezték. Lényeges különbség továbbá, hogy a zsoldosok mindegyike szabad ember, míg a Gladiátorok között szabadonszületett csak elvétve akad. Mivel a Gladiátorok szinte nap mint nap küzdeni kényszerülnek az életükért, kevés szabad ember választja önszántából ezt a pályát. Persze akad ilyen is, hiszen a sikeres Gladiátoroknak dicsőség, hírnév és gazdagság az osztályrésze.

Létezik még egy említésre méltó mód, ahogy Harcossá válhat valaki: ha magányos mestertől, esetleg az élet viszontagságaiból sajátítja el a fegyverforgatás mesterségét. Erre a legjobb példát a Keleti Barbárok és a nomád harcosok jelentik. Azokon a vidékeken, ahol ők élnek, nem iskolában tanulnak harcolni. A KM számára ez adja a legtöbb lehetőséget, de a legtöbb munkát is, hiszen ha a karakter valamilyen magányos mestertől tanulta a harc fortélyait, a KM kedve szerint adhat vagy vehet el Képzettségeket, ugyanakkor részletesebb, átgondoltabb előtörténetet kell kitalálnia Játékosa számára.

2. A KÉPZÉS IDEJE

Az egyes iskolatípusok nem csak felépítésükben, de a képzés idejében is különböznek egymástól. A vérbeli Kalandozókat kinevelő, neves harcosiskolákban négy-öt éven át oktatják a tanoncokat, akik az iskolát elhagyva minden lényeges tudás birtokában 1.Tapasztalati Szintű Harcosnak számítanak. Nem csak a fegyverek forgatását sajátítják el, hanem sok egyéb, a harcban, kalandozáshoz szükséges Képzettséget is. Az ilyen iskolákban gyakorta lehetőség nyílik arra, hogy a tanulók ne csak testüket, de szellemüket is megedzzék, és az Írás-Olvasás, vagy akár a Pszi Képzettséget is elsajátítsák. Aki ilyen iskolából kerül ki, s kalandozásra adja fejét, az bátran szembenézhet minden veszedelemmel.

A bérzsoldosokat kiképző telepeken – annak hírnevétől, alaposságától függően – másfél-három éven át gyakorlatoztatják a leendő katonákat. Az ezt követő szolgálati idő, ami szintén nagyban függ a helytől, kettő-öt év lehet. A kiképzést sikeresen átvészelt katonák a különböző csatákban és harci helyzetekben már igen jól megállják a helyüket, azonban a kalandozó Harcosokkal sem harci, sem egyéb tudásban nem vehetik fel a versenyt. Ha elég tehetségesek, szolgálati idejük leteltével a tapasztalatok ez a hátrányt kiküszöbölik, így az innen kilépő Harcosok is 1.Tapasztalati Szintűnek számítanak. Zsoldosságuk ideje alatt, szabadidejükben (szabad Képzettség-pontjaikból) sajátíthatják el azokat a Képzettségeket, melyeket a kalandozó Harcosok már az iskolában megtanulnak. Persze nem mindenki tehetséges, és nem mindenki tanul a harcon kívül egyéb Képzettségeket, az ilyen emberekből azonban sohasem lesz Kalandozó: halálukig megmaradnak egyszerű közkatonáknak.

A legrövidebb kiképzési idő a reguláris seregeké, ahol egy-két éven át tanítják a katonákat a harc fortélyaira. Ezt az időt jelentősen befolyásolja az aktuális politikai helyzet is, hiszen ha gyorsan kell egy országnak hadsereget kiállítania, megeshet, hogy a kiképzés egy évig sem tart. A kapkodó oktatás persze a harci tudás rovására megy, az ilyen közkatonák meg sem közelítik a Kalandozó Harcosok szintjét. A célra – csaták megvívására – azonban tökéletesen megfelelnek. Azok a katonák, akik tehetségesebbek a többinél, és több hadjáratot megjárva veteránként térnek haza, kiemelkedhetnek a többiek közül, és elérhetik az 1.Tapasztalati Szintet. Ezek azután gyakorta tisztekként szolgálnak tovább seregükben, de megesett már, hogy némelyikük Kalandozónak állt...

A Gladiátorok képzési ideje talán még a katonákénál is rövidebb, hiszen a kiképzők gyakran fölöslegesnek érzik erőfeszítéseiket: bár nem minden viadal megy életre-halálra, az egyik küzdő fél többnyire ottmarad, de legalább súlyos sebet kap. A kiképzésnek viszont fedeznie kell az „utánpótlást", ezért – kevés kivételtől eltekintve – a Gladiátorok legfeljebb egy éven át tanulják a fegyverforgatás mesterségét. A kiképzést megkönnyítendő, általában olyan rabszolgákból lesznek a Gladiátorok, akik előzőleg is konyítottak valamennyit a harchoz, vagy legalábbis tehetségesek. A fent említett kevés kivétel a szabadok számára működő gladiátoriskola. Ez hasonlít a kalandozó Harcosok iskoláira, azonban annál jóval nagyobb hangsúlyt fektet a harcra, és kisebbet az egyéb Képzettségekre. Az ilyen helyeken akár két-három éven át is gyakorolhatnak a tanulók, mire az arénába lépnek. Ezek általában szabad akaratukból lettek Gladiátorrá, így remélve hírnevet és gazdagságot. A kalandozó Gladiátorok is az ő soraikból kerülnek ki, hiszen a rabszolgák csak különleges esetekben szabadulnak fel. Két út áll előttük mindössze: pénzzel megváltják magukat, vagy megszöknek. Az utóbbi lehetőségre természetesen fogvatartóik is gondolnak, így e megoldás meglehetősen nehézkes. Nem könnyebb azonban az

első sem, hiszen a rabszolgának általában nincs pénze. Ha sikeresek és hírnévre tesznek szert, persze gyűjthetnek vagyont is, a sikeres, neves Gladiátoroknak viszont magasabb a megváltási ára is – ezt az árat pedig mindenkor a tulajdonos szabja meg.

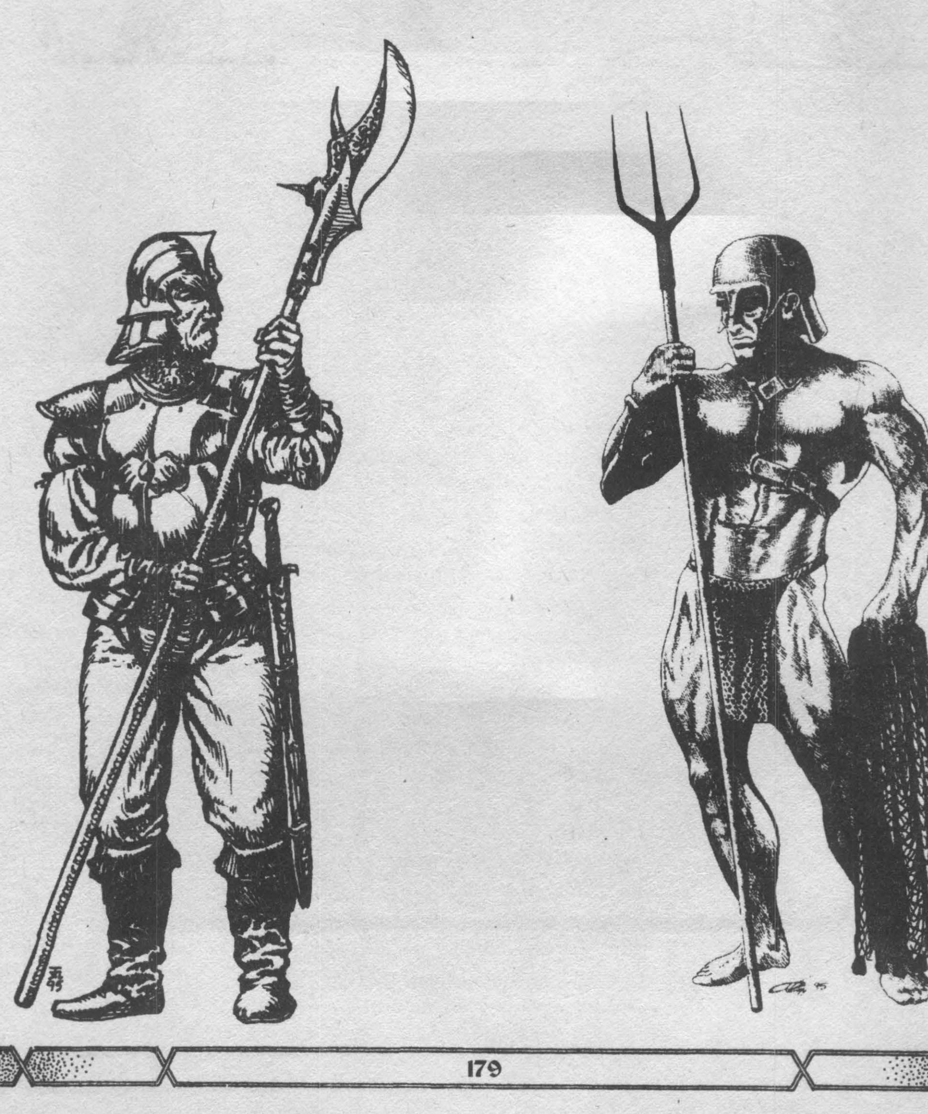
3. A képzés jellege

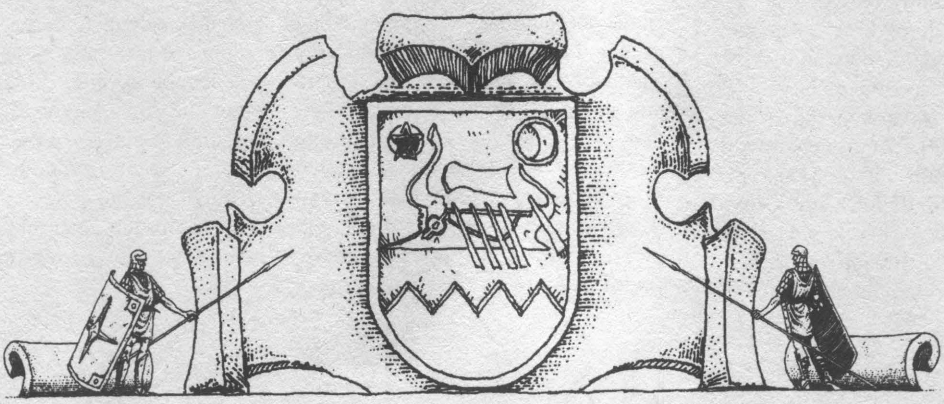
Az iskolák, kiképzőtelepek, seregek különbözősége miatt a képzés jellege, a Harcosok harcmodora is meglehetős különbségeket mutat.

Az iskolákban a tanoncokat gyakorlatilag egyénenként képezik ki a fegyverforgatás művészetére. Azt nevelik beléjük, hogy senkiben se bízzanak, csak a fegyverük erejében. Megtanulnak egyedül helytállni, akár több ellenféllel szemben is. Ezzel szemben a zsoldosokat képzésük során arra készítik fel, hogy társaikkal együtt, csapatban harcoljanak – általában több ellenféllel, vagy kisebb hadtest ellen. Ők – bár járatosak az egyéni harcban is – inkább a csata forgatagában érzik elemükben magukat. Megtanulják, hogyan bízzanak a társaikban, gyakran elsajátítanak különböző harci formációkat (ék, pajzsfal), vagy páros, netán több emberes harcmodorokat. Ebből adódik, hogy társaik nélkül nem harcolnak olyan hatékonyan. Emellett csak nehezen tudnának helytállni embert próbáló körülmények között. Emiatt van, hogy a veterán zsoldosok közül kevesen adják a fejüket kalandozásra. Szolgálati idejük leteltével vagy tovább szolgálnak, hogy így pénzt keresve letelepedhessenek és családot alapíthassanak, netán elszegődnek valamiféle seregbe – általában tiszti rangban. A legkevesebb Kalandozó a reguláris hadseregek katonái közül kerül ki. Ezek a katonák – bár a harc és a fegyverforgatás mesterségét tanulták – egymagukban nem túl jó harcosok. Kiképzésük alatt a fő hangsúlyt a hadtesten belüli harc kapta, innen kiragadva bizony védtelennek érzik magukat. Ha például egy falanxharcos társai nélkül kénytelen harcolni, közel sem lesz olyan hatékony. Az ilyen katonák szolgálatuk leteltével általában visszavonulnak, családot alapítanak és tisztességes munkával keresik kenyerüket. Kisebb hányaduk a seregben marad hivatásos katonaként – kiképző vagy altiszt lesz belőle.

A Gladiátor képzése jellegét tekintve leginkább a Kalandozóéra hasonlít, hiszen az arénában magára van utalva a küzdő, egyedül kell szembenéznie ellenfeleivel. A Gladiátor nemcsak hogy jobb egyéni harcban, mint a nagyobb ütközetekben, de a csoportos harcot nehezebben is tanulja, mint mások. Akkor érzi magát igazán elemében, ha népes nézősereg előtt, szemtől szembe küzdhet meg ellenfelével.

Harcmodorát tekintve a Barbár hasonlít valamelyest a Gladiátorra, hiszen ő is nehezen tanul meg formációban küzdeni. A barbár Harcosok – különösen igaz ez a Keleti Barbárokra – a harcot egyének összecsapásaként szemlélik, még akkor is, ha nagyobb csapatok csapnak össze. A Barbárok harcról alkotott felfogásával egyébként is ellenkezik az összehangolt csapatmunka, hiszen számukra az egyéni hősiesség a Harcos legfontosabb tulajdonsága.





Észak harcosai

Abaszisz

A Quiron-tenger déli partján elterülő, hatalmas ország, amely a hercegkapitányok és a nagykirály uralma alatt áll. Hírét a legendás abbitnak köszönheti, melyet csak itt, az Onporhegységben lehet bányászni, valamint a falanxharcosoknak, amelyek egy helybéli mondás szerint „keményebbek az abbitnál".

A falanx, miként egyes elemzők állítják, a vértes gyalogság által alkalmazható egyik leghatékonyabb taktika. De mi is a falanx?

Nem egyéb, mint hatalmas termetű, pajzzsal és lándzsával felszerelt, mellvértet viselő gyalogoskatonák sokasága, amely zárt négyzetalakzatban tevékenykedik. A falanxforma nagy előnye az, hogy a lovasrohamoktól a könnyű felszerelésű gyalogosokig mindenféle támadást képes visszaverni nyílt terepen.

Az abasziszi falanx története az aszisz városállamokat egyesítő Hiere Otlokirral kezdődött. Számtalan csatáinak egyikében – nyílt mezőn – olyan túlerővel került szembe, amely ellen az addig alkalmazott nyitott alakzatok bevethetetlennek látszottak. Miután csapatait bekerítették, parancsot adott, hogy pajzsokból falat formálva, zárt tömegben próbáljanak kitörni. A jó irányba tartott, felemelt, összezárt pajzsok védelmet nyújtottak az ellenfél íjászaival szemben, és a támadó hullámokat is sikerült visszaverni egy ideig. A döntő létszámfölény, a bekerített csapatokon eluralkodó pánik miatt Hiere e csatát elvesztette, de jó hadvezérként levonta a szükséges következtetéseket. Felismerte, hogy a hasonló esetekben újfajta, ütőképesebb gyalogos harcrendre van szüksége.

Első lépésként a katonák alapos fizikai és alaki kiképzését rendelte el. Abban az időben ellenfelei jelentős erőfölénnyel rendelkeztek, de Hiere észrevette, hogy jól kiképzett, fegyelmezetten mozgó csapataival jelentős veszteségeket tud okozni. A vesztes csata tapasztalatain okulva megszervezte az első falanxokat. Felszerelésül a válogatottan termetes harcosok nagy, négyszögletes pajzsokat, lándzsát, rövidkardot és bőrvértet kaptak. A herceg fegyelmezett, sokat próbált veteránokból állította össze egységeit, és az elkövetkezőkben győzelmet győzelemre halmozott a fegyelmezetlenebb, túlerőben lévő, morálisan azonban gyengébb ellenfelek fölött.

A falanx lett az abasziszi királyi hadsereg alapja, mely az első ilyen csapatok megjelenésétől mostanáig jelentős változásokon esett át.

Az első modernizálásra akkor került sor, amikor a falanxharcosok – tagolt terepen – elszenvedték első súlyos vereségüket a könnyű fegyverzetű, portyázó északi gyalogosoktól. Az elő- és utódvédharc jellegű csatákban a falanx nem tudta kifejteni teljes erejét, a sorok a terepakadályok miatt nem voltak képesek felfejlődni. Abhamaik Otlokir forradalmi újításának lényege abban állt, hogy megszüntette a falanx egyeduralmát; olyan könnyű fegyverzetű lovas egységeket állított fel, amelyek képesek voltak a felvonulási tér megtisztítására, szükség esetén kitágítására. E lovascsapatok később az aszisz harcmodor szerves részévé váltak, és kivették részüket a csatákból is.

A másik újítás a medronok, közismertebb nevükön könnyűpajzsos ezredek felállítása volt. E rugalmas, gyorsan mozgó gyalogoscsapatok feladata a falanx mozgásának biztosítása, az ellenséges hadrend célzófegyverekkel történő ritkítása lett.

A legjelentősebb hetedkori újítás a falanxban küzdő katonák új harcendje, az aldiaron. A falanxharcosok legfőbb fegyvere, a 4,5 méter hosszú lándzsa (hiszaptisz) mellett ekkor jelentek meg a hajítódárdák, a pányvák. Abhamaik megszervezte a mélyen tagolt felállást, mely már a gyalogsági támadással kombinált lovasrohamok feltartóztatását, visszaverését is lehetővé tette.

A legfőbb gondot sokáig az okozta, hogy az első sorokat alkotó, lépcsősen felálló aldiaron megtörése esetén a hosszú szálfegyverek hátráltatták a manőverezést. Ilyenkor lendültek neki a második lépcsőt képező hadronok. A hadronok jól képzett, közepes nagyságú pajzzsal felszerelt, rövidkardjukat mesterien forgató katonákból álltak. Az ő feladatuk lett a hadrend szétzilálódásakor a rések bezárása, az ellenség áttörésének megakadályozása.

Az aszisz hadsereg szerves részét képzeik Abhamaik óta az íjászok is. Abasziszban nincsenek nagy hagyományai az íjászatnak, de egyetlen valamirevaló hadvezér sem hagyná ki az íjászokat seregéből, mert ezzel behozhatatlan előnyt adna ellenfelének.

Jellegzetes harcrendet alakítottak ki az íjászok védelmére, amit az ynevi hadtudomány aszisz négyzetnek nevez. Lényege az, hogy az íjászok egy aldiaron falanx védelmében tevékenykednek, amely szükség esetén a közelharcban védtelen íjászokat (balatrisz) teljesen körülveszi. Egyes hadvezérek minden négy aszisz négyzethez egy-egy medron egységet is irányítanak. Újabban az íjász alakulatok mellett megjelentek a nehéz számszeríjjal felszerelt egységek. Ezek ugyancsak egy-egy aldiaron védelmében tevékenykednek.

A nehéz számszeríj nem teszi lehetővé a gyors, folyamatos tüzelést, ezért alkalmazzák a többsoros, úgynevezett calydi módszert. Itt egymás mögött több sorban *álló* számszeríjászok ritkítják az ellenséget: az első sor lő, majd hátralép, hogy fölhúzza fegyve-

rét. Míg a töltéssel van elfoglalva, a másik két sor lő, azután helyet cserélnek ismét. Mire a töltéssel végeznek, az első sort alkotó katonák ismét a tűzvonalban állnak. A calydi módszer tökéletes összhangot kíván meg a csapat minden tagjától, eredményességét azonban a P.sz. 3692-ben vívott ceithiri csata tapasztalatai fényesen igazolják: Calyd Karnelian, a partmenti szigetek hercegkapitánya számszeríjászai segítségével morzsolt fel egy ellene küldött – s jókora túlerőben lévő – toroni sereget.

Az abasziszi ármádia gerincét mind a mai napig nehéz fegyverzetű falanxok alkotják, de mostanra – ezek jelentőségét felismerve – mind a nagykirály, mind a hercegkapitányok megszervezték saját könnyű- és nehézlovas alakulataikat. A hadrendek törzsét hagyományosan a különböző falanxok alkotják, míg a szárnyak védelmét a medronok és a lovasság, a neptisz látja el. A szárnyak erősítésére sok esetben néhány nehézfegyverzetű falanx áll tartalékban. Az abasziszi katonaság ritkán alkalmaz idegeneket, zsoldosokat, hiszen a jól képzett falanxok felhígítása zsoldosokkal végzetes következményekkel járhat.

A Falanxharcosok

Az Abasziszból induló Játékos Karakterek néhány magas tandíjjal (évi 15-20 arany) működő iskolából, az *Első Törvénykönyv*ben leírt Harcosként kerülhetnek ki. Ezek az iskolák nehezen élnek meg, hiszen az abasziszi haderő nem az innen kikerült katonákra épít. A másik lehetőség, ami minden abasziszi ifjú előtt nyitva áll, ha katonai pályát választ, azaz beáll valamelyik hercegkapitány, netán a nagykirály seregébe. Ekkor közel hároméves kiképzést kap, választott fegyvernemének megfelelően. A kiképzés után következik az ötéves katonai szolgálat. A szamárlétrán az egyéni bátorság és a szolgálatban töltött idő függvényében lehet előbbre jutni.

Az öt év eltelte után a katona vagy elhagyja a sereget és a nagyvilágban keres boldogulást, vagy ismét elszegődik. A leszereltek jó része visszatér a civil életbe, de nem egy közülük beáll a városi őrségekbe, kisebb nemesek testőrségébe. A továbbszolgálás legfontosabb oka a magas zsold. Az abasziszi katonákat parancsnokaik megbecsülik, hiszen tudják, hogy az elégedetlen katona nem harcol teljes szívből.

Játékosok, figyelem! Az abasziszi hadseregben a legnagyobb dicsőségnek számít falanxharcosként szolgálni, ez minden katona álma. Az igazán kiválóak az elit gárdákban kapnak helyet, ezek a veterán csapatok az absziszi seregek legütőképesebb, morálisan legerősebb alakulatai. Fegyverzetük abbitacél, és a legjobb ellátást kapják mindenből. Egy igazi veterán előtt, ha abbahagyja az aktív katonáskodást, két út áll. Maradhat seregénél, mint kiképző, és igen tisztességes pénzt kaphat érte, vagy elszegődhet bárhová; az abasziszi nemesek kapva kapnak rajtuk – főként hírnevük miatt, hisz mint látni fogjuk, a falanxharcos önmagában nem képvisel komoly erőt.

A Kalandozóvá vált abasziszi katonák a legkiválóbbak voltak a hadseregben; igazi JK csak veterán falanxharcos lehet!



Egy volt falanxharcos JK a Harcos főkaszt alapadottságaihoz viszonyítva a következő Képzettségekkel bír:

Képzettség	**Fok/%**
Fegyverhasználat	
lándzsa	*Af*
rövidkard	*Af*
Fegyverdobás	
lándzsa	*Af*
Pajzshasználat	*Mf*
Nehézvértviselet	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Hadrend	*Af*

Ezeken felül, a további Tapasztalati Szinteken a következő Képzettségeket kapja meg:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Fegyverhasználat lándzsa	*Mf*
4.	Hadrend	*Mf*
5.	Hadvezetés	*Af*
6.	Fegyverdobás lándzsa	*Mf*

A Hadrend Képzettséget bővebben a Képzettségek című fejezetben fejtjük ki.

Itt szükség van néhány megjegyzésre. Egy falanxharcos, mivel veterán, sok csatát megélt harcos, JK-ként minimum harminc évesen kezd el tevékenykedni. Ezért persze nem kevés előny is jár a falanxharcosoknak, ám ezek többségükben csak akkor mutatkoznak meg, ha más, azonos kiképzettségű absziszi falanxharcossal küzd együtt. Ilyenkor alkalmazhatják a kiképzés során elsajátított taktikákat, formációkat. A falanxharcos első Tapasztalati Szinten négy formációt ismer: a *falanxharc*ot, a *sün alakzat*ot, az *abasziszi hármas*t és a *pajzsroham*ot.

Hátrányai azonban a következők:

- Induláskor kell a rendelkezésére álló összes Kp-t elköltenie, s nem szerezhet Képzettséget a fent leírt fegyvereken kívül más fegyverhasználatban, lovaglásban.
- Később megtanulhat más fegyverrel is bánni, de lovaglásban csak *Af*-ig mehet.
- Nem tud lóról harcolni a beidegződések miatt: ha megteszi, mind TÉ-jéből, mind VÉ-jéből 30 pontot veszít. E hátrányt ledolgozhatja 30 Kp rááldozásával, ám induláskor egyetlen Kp-t sem használhat fel erre.
- Soha nem tud igazán alkalmazkodni a magányos harchoz. Több ellenfél esetén mindig csak az egyikre tud figyelni, így többi támadója megkapja azokat a pluszokat, amik a félhátulról való támadás esetére vonatkoznak, bármilyen irányból támad is az abasziszi harcosra.

Felszerelés

A veterán falanxharcos, mikor távozik a szolgálatból, kap egy közepes acélpajzsot, lándzsát, egy ezüsttel futtatott pikkelyvértet, és megtarthatja abbitacél rövidkardját is. A többi Harcossal ellentétben 3k6+6 aranyat kap induláskor.

Abasziszi Gladiátorok

Abasziszban nagy hagyományai vannak a gladiátorviadaloknak. Igen kevés a rabszolga, viszont annál több szabad ember lép a könnyű meggazdagodást ígérő, ám annál veszélyesebb útra.

A kiképzők, akik a legtöbbször valamely arénatulajdonos szolgálatában állnak, jó pénzért képezik ki a jelentkezőket. A kiképzés két évig tart, folyamán csak a párviadalokra koncentrálnak.

Az Abasziszban tanult Gladiátorra jellemző, hogy induláskor csupán egy fegyverhez ért, de ahhoz Mesterfokon. E fegyverhez annyira hozzászokik, hogy a későbbiekben sem szívesen vesz kézbe mást. Minden egyébben megegyezik az *Első Törvénykönyvben* ismertetett alapkaszttal.



Dwyll Unió

P.sz.1500 körül a toroni határtól északra fekvő területeket a dwoonok foglalták el – az addig ott élő, laza törzsszövetséget alkotó, különböző erv népcsoportokat pedig magukba olvasztották. Hamarosan olyan államot hoztak létre, mely a maga nemében egyedülálló északon: lovagrendek vezette, erősen központosított, félkatonai teokráciát. Minden lovagrendet közigazgatásilag és katonai szempontokból is a Ranyl-rend nagymesterének parancsnoklása alá rendeltek, a lovagrendek és a hozzájuk tartozó birtokok azonban önálló közigazgatási egységként működnek. A kisebb rendek nagymesterei a birtokok urainak számítanak, akárcsak a környező országokban a főnemesek. A rendek nagymesterei alkotják a rendi konklávét – azaz rendi nagytanácsot. Ez a legfőbb testület választja meg a legfőbb nagymestert – aki a Ranyl-rend nagymesterévé válik ezzel, s az ország legfőbb uralkodójává.

A mi szempontunkból most elsősorban a Dwyll Unió katonai felépítése érdekes csak.

A katonaság legnagyobb részét a Nap-lovagok adják, amelyek – mint feljebb már említettük – különböző rendekbe tömörülnek. A rendek természetesen nemcsak egy-egy tartomány fölött rendelkeznek, hanem a tartomány teljes közigazgatását is ellátják. A fegyveres erő magját minden tartományban a lovagok adják. Természetesen az alkalmanként egyesített dwyll seregek is ilyen úgymond lovagközpontúak.

A leghosszabban természetesen az itteni nagyon konzervatív, klasszikus lovasságról lehetne beszélni, de az egy másik könyv témája lesz. Most csak azokat a fegyverforgatókat vizsgáljuk, akik származási, vagy egyéb okokból nem lehetnek Lovagok.

Ők a katonaság, amely értékével természetesen a Nap-lovagok is tisztában vannak. Bár az egyéni bátorság és a lovagi erények mindig a legfontosabb szempont marad az uralkodó elit számára, a bátorságot sohasem tévesztik össze az ostobasággal. És bizony mi másnak is nevezhetnénk, ha nem ostobaságnak, a csupán az egyéni hősiességet számbavevő haditervet.

A Nap-lovagok között remek stratégák akadnak, akik keze alatt egy lovasságközpontú, jól szervezett hadsereg szerveződött.

A különböző tartományok anyagi lehetőségeik szerint állítanak ki katonaságot, amelyek parancsra az egyesített dwyll haderő főparancsnokának – a Ranyl-rend legfőbb nagymesterének – szolgálatába lépnek.

Lássuk csak, hogyan épül fel egy ilyen tartományi hadsereg.

Az állandó létszámú helyi lovagrend képezi gerincét, amely jól képzett, kiválóan felszerelt nehézlovasságból áll. Ezek kivétel nélkül felesketett Lovagok. Az állandó segédcsapatok a közemberekből felállított könnyűlovasság, amelyet itt Fehérlovasoknak neveznek. Ennek oka az, hogy igyekeznek világos, lehetőleg szürke ill. fehér lovakat adni a katonák alá. Ennek semmi jelentősége nincsen. Fegyverzetük mellvért, tolldíszes sisak, szablya és lovas kopja, amin a tartomány címerével díszített háromszög alakú zászlócska leng. A Fehérlovasok mindig vörös lótakarókat használnak. Bár nyilvánvaló, hogy a dwyll hadsereg színe-virága a lovagság, a Fehérlovasoknak, mind a dwyll könnyűlovasságnak is jelentős szerep jut az egyes ütközetekben.

A következő, legnagyobb létszámú hadtest a gyalogság. Ezen belül két jelentős csapatot különböztethetünk meg, az ún. szabadcsapatokat és a vértes-gyalogosokat.

A szabadcsapatok változatos fegyverzetű, de mindig könnyű vértezetet viselő katonák. A legkevésbé kiképzettek a dwyll haderőn belül. Változó, de szinte mindig kisegítő szerep jut nekik a csatákban.

A vértes-gyalogosok nehézvértezetű gyalogoskatonák, ők kiválóan kiképzett, de viszonylag kis létszámú csapatokba szerveződnek. Egyes tartományokban nem ritka a tetőtől-talpig páncélba öltöztetett gyalogosok alkalmazása. Előszeretettel alkalmazzák a kétkezes, klasszikusan gyalogsági fegyvereket, emiatt a pajzshasználat nem jut szerephez náluk.



A vértes-gyalogosokhoz csatolták szervezetileg a számszeríjászokat. Sokkal könnyebb vértet viselnek, mint az őket védelmező, velük együtt mozgó gyalogosok: a legtöbbször pikkelyvértet. Felszerelésükhöz tartozik a számszeríjon kívül a letámasztható nagy pajzs, a pavéze is. Ezeket egymás mellé téve szabályos palánkot készítenek.

Olykor a szabadcsapatokat is támogatják íjászok, de ezek képességei elég szerénynek mondhatóak. Jelenlétüket inkább a környező országokban fellelhető divat diktálja, semmint szükségességük felismerése.

A dwoon JK, aki nem Lovagként, hanem Harcosként kíván indulni, valószínűleg valamely rend által fenntartott harcosiskolában kapta meg kiképzését. Ekkor két lehetősége nyílik.

Amennyiben független akar maradni, kénytelen saját maga – esetleg a szülői ház segítségével – finanszírozni tanulmányait. Ez esetben általános képzést kap, s így az *Első Törvénykönyvben* leírt Harcos tudását (Képzettségeit) kapja meg. A két éves képzés után elhagyhatja az iskolát.

Noha ez a metódus elég elterjedt a dwoon kisnemesek körében, azt eléggé valószínűtlennek tartom, hogy egy külhoni a Dwyll Unióba jöjjön fegyverforgatást tanulni, hisz a környező országokban is remek harcosiskolák és kiképzőközpontok vannak. Persze, ha valakinek szíve vágya, hogy itt tanuljon, minden további nélkül megteheti. Az egyetlen dolog, amivel számolnia kell, hogy a Fehérlovasok és a vértes-gyalogosok közé csak született dwoont vesznek be. Ezek az alakulatok idegenek előtt zártak.

Másik lehetőség, hogy képzését valamely lovagrend támogatja, ez azt jelenti, hogy a Játékos – a kiképzés öt éve után – négy esztendőre elszegődik katonának az őt támogató lovagrend seregébe. Ebben az esetben saját maga választhat, hogy vértes-gyalogos avagy Fehérlovas kíván lenni.

Dwoon Vértes-gyalogosok

A vértes-gyalogság Észak egyik legkeményebb gyaloghadneme. Tagjai büszke, félelmet nem ismerő emberek, akik leggyakrabban kisnemesi családból származnak, és a harctéri helytállást mindennél előbbre helyezik. Sokat adnak a bajtársiasságra, elvégre ezen az

életük múlhat, azonban ha kell, magányosan is megállják a helyüket. Kiképzésük öt éve alatt ellentmondást nem tűrő fegyelmet nevelnek beléjük, az altiszti rangba kerültektől azonban bizonyos önállóságot is elvárnak, így ha csapatuk vezénylő tisztjét elveszítik, azonnal a rangban utána következő veheti át a parancsnokságot.

A vértes-gyalogosok a következő Képzettségekkel indulnak:

Képzettség	Fok/%
1 fegyver használata (kétkezes fegyver)	*Mf*
Fegyvertörés (az előbbi fegyverrel)	*Mf*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Nehézvért viselet	*Af*

A további szinteken az alábbi Képzettségeket kapják:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Ugrás	10%
4.	1 fegyver használata	*Af*
4.	Hadvezetés	*Af*

A dwoon vértes-gyalogosnak a Mesterfokú Nehézvértviseléshez 20 Kp-ra van szüksége.

A JK induló felszerelésként 3k6+3 aranyat és kedvenc fegyverét kapja.

Fehérlovasok

A Fehérlovas Képzettségei sok mindenben eltérnek a gyalogosokétól. Fegyelmezettségük némiképp elmarad a vértes-gyalogosokétól, ám nem kevésbé keményeк. Amit a vértesek fegyelemmel, elszántsággal és fizikai erővel érnek el, azt a Fehérlovasok furfanggal, ügyességgel és kitűnő fegyverforgató tudományukkal vívják ki. Csatában, lóháton összehasonlíthatatlanul jobban küzdenek, mint bármilyen gyalogos típusú harcos, aki éppen csak felkapaszkodott a hátasára. Ez nem csak Képzettségeiben mutatkozik meg, de harc közben is. Ha egy Fehérlovas olyan valakivel küzd, aki szintén képzett lovas, vagy hivatásos gyalogharcos, úgy a harcrendszerben leírtak szerint folyik a harc menete. Ha azonban a Fehérlovas épp csak lórakapott ellenféllel, netán gyalogharcra kényszerített lovassal találja szemben magát, úgy +5 járul mind a Támadó, mind a Védő Értékéhez.

Képzettség	Fok/%
Lovaglás	*Mf*
Fegyverhasználat	
könnyű kopja	*Mf*
szablya	*Af*
Idomítás	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*

A további szinteken az alábbi Képzettségeket kapja a Fehérlovas:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	1 fegyver használata	*Af*
6.	Hadvezetés (könnyűlovasság)	*Af*

Induló felszerelésként lovát (könnyű harci ló), kopjáját, szablyáját és 3k6+3 aranyat kap.

A tényekhez hozzátartozik, hogy a volt Fehérlovas karakterek induló életkora minimum 25 év.

Amennyiben valaki tisztként kíván leszerelni, akkor már legalább harminc éves, mire kalandozni kezd. Ilyenkor 4k6+6 arannyal indul, és megkapja mellvértjét is.

(Ahhoz, hogy valaki tiszt lehessen, a karakter megalkotásánál 85-nél nagyobbat kell dobnia 1k100-on.)





EREN

Eren: Észak-Ynev legharcosabb hercegsége, ahol minden férfi Harcos és Lovag akar lenni, ahol mindenki elvből gyűlöli Toront és szövetségeseit, és ahol a kardforgatást a parasztgyerek is kilencéves korában kezdi tanulni apjától.

Eren: a komor hegyek, a tölgy és fenyőerdők birodalma, tartja a mondás – de téved. Eren sokkal inkább a várak és erődítmények hercegsége, mint bármi másé. Különös – hisz méretei ezt korántsem indokolják –, de Eligor birodalma bír a legtöbb várral, várkastéllyal és erődítménnyel – egyes becslések szerint közel nyolcszáz efféle építmény található a hercegségben. Eren mindössze három nagy és fél tucat kisebb várossal büszkélkedhet, a lakosság nagyobb része falvakban él, a falvakat pedig egy-egy vár köré építették.

A háború éppúgy hozzátartozik a hercegség lakóinak életéhez, mint a szántás, a kereskedelem vagy az ünnepek. A Zászlóháborúk ideje alatt a fegyverforgatásra képes lakosság hetven százaléka Eligor seregébe áll – nem azért, mert ez kötelező, hanem mert el sem tudnak mást képzelni. Ha épp a törékeny béke éveit élik Toronnal, akkor a keleti határ mentén lakó népekkel harcolnak – ez afféle tréningnek számít.

Az ereniek értékrendje sokban különbözik a többi civilizált északi nemzet értékrendjétől – talán leginkább az ilanoriakéhoz hasonló. Jó persze, ha egy férfi művelt, de az, hogy a kardot mesteri szinten forgassa, hogy megülje a lovat, mindennél fontosabb. A hercegség gazdagságát nem a termelése, nem ásványi kincsei vagy különös kézműipari termékei adják, hanem zsoldosai. A férfiak zöme előbb vagy utóbb beáll Eligor herceg valamelyik udvari ezredébe, ott szolgál jó nyolc-tíz évet – s ezzel meg is alapozta további élete anyagi biztonságát.

Különösen csábító ez, hisz nincs még egy nemzet, amely ennyi nemessel rendelkezne. A nemessé válás útja pedig igen egyszerű: kiemelkedő hőstett a csatamezőn, és a Harcos bizonyos lehet benne, hogy nemesi rangot kap – ha eddig még nem volt neki. Ez persze nem jelenti azt, hogy birtokot is adományoznak hozzá – annyi föld egész Északon nincs –, de a kiváltságok és a nemessé váláskor jutalomként adott 500 aranypénz is kellőképp csábító.

Az ereni zsoldosok kimagaslóan magas zsoldot kapnak, ám csak a töredékét annak, amit Eligor kap értük. Egy-egy ereni zsoldosezred felfogadása kisebb vagyonba kerül, árából több tucat más zsoldoscsapatot lehet felbérelni, ám az ereniek megszolgálják árukat.

ERENI KÉKKÖPENYESEK

Noha a hercegség számtalan kiképzőközponttal és harcosiskolával rendelkezik, a JK-k számára a legfontosabbak a hercegi hadiakadémiák. Eligor hat ilyen intézményt tart fenn országszerte, ezekben nagyjábólegészéből hasonló kiképzést kapnak a tanítványok. Az Akadémiák falai közt bárki tanulhat – rangra és származásra való tekintet nélkül. A tandíj azonban meglehetősen magas: 350 arany évente. Ennek a hatalmas összegnek a kifizetését csak egész kevesen engedhetik meg maguknak, így a tanítványok általában vállalják, hogy öt évet leszolgálnak valamelyik hercegi zsoldosezredben – s ez idő alatt a rendes zsoldjuknak csupán a harmadát kapják meg. Ez az összeg azonban még így is szép summa, ezért azután sokan választják az Akadémiákat.

Az Akadémiáról kikerülő Harcosok jellegzetes kék köpenyt kapnak, erről kapták elnevezésüket is, s mindahányan büszkén viselik ezt a nevet – afféle rangnak számít Északon.

A hercegi hadiakadémia tanárai mind kipróbált veteránok és Eligor kalandozó ismerősei közül kerülnek ki. A képzés hat éves, ezalatt az idő alatt azonban olyan intenzív, amihez csak kevés fogható létezik Yneven. A növendékek nemcsak a fegyvers harc fortélyait tanulják meg, de a pusztakezes küzdelembe is beavatást nyernek, akárcsak a harcászatba vagy a túlélést biztosító egyéb tudományokba.

A Kékköpenyesek lovasharcosok, félúton állnak a könnyűlovasság és a nehézlovasság között. Fegyverként enyhén ívelt hosszúkardot, a szokásosnál hosszabb és vékonyabb pengéjű tőrt viselnek, de reguláris felállásban két méter hosszú dárdákkal hadakoznak. Pajzsot nem használnak, testüket pikkelyvért vagy lemezvért védi, és kedvelt kiegészítő fegyverük az egykezes csatacsákány.

Tanulóéveik során el kell sajátítaniuk a lovas harcmodor minden fajtáját; a kisebb és nagyobb egységekben való küzdést; a lovak hang- és kézjelekkel történő idomítását; ugyanakkor a magányos, gyalogos harc is a tananyaghoz tartozik, akárcsak az erdőkben való bújkálás és a gerillaharc. A formációk közül kettőre fordítanak különös figyelmet: a Tiadlani kettősre és az Abasziszi hármasra.

A Kékköpenyesek az alábbi Képzettségeket kapják meg az első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
4 fegyverhasználat hosszúkard, tőr, dárda, csatacsákány	Af
Lovaglás	Af
Ökölharc	Af
Birkózás	Af
Hadvezetés	Af
Hadrend	Af
Erdőjárás	Af
Futás	Af
Esés	10%
Mászás	15%
Ugrás	20%

A további szinteken az alábbi Képzettségeket kapják:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Térképészet	Af
3.	Lovaglás	Mf
4.	Sebgyógyítás	Af
4.	Kétkezes harc	Af
5.	Idomítás (csak ló)	Af

Láthatjuk, egy Kékköpenyes kiképzése számtalan ismeretanyagot magába foglal, ám ennek is megvan a maga ára. A karakter az első három szinten nem tanulhat semmiféle új Képzettséget, és utána is kevsebb Kp-val rendelkezik: Kp alapja 7, Kp/Szint értéke pedig csak 9. Ezzel szemben minden második TSz-n (azaz a 2.-on, a 4.-en, stb.) plusz három Harcérték módosítót kap.

Kékköpenyesek, miután otthagyják az Akadémiát, csak kék köpenyüket és kardjukat kapják meg. Amennyiben leszolgálják valamelyik hercegi ezredben az öt évet, megkapják teljes felszerelésüket (vért, hosszúkard, tőr, dárda, csatacsákány) és lovukat, ami közepes harci lónak felel meg.

Figyelem! A Kékköpenyes karakternek, bárhol járjon, bármit tegyen éppen, erkölcsi kötelessége (amit a nevelése miatt nem fog megszegni), hogy a Zászlóháborúk idején visszatérjen Erenbe, és beálljon Eligor seregébe.

Erigow

Északkétségtelenül leggazdagabb hercegsége; erős várak és egy csodás város tartománya, ahol a látogató léptennyomon csodákba botlik. Ezrével özönlenek ide a megismerést szomjazók, a zarándokoktól a tanulni vágyókon át egészen a bámészkodókig. A kontinens összes magára adó Bárdjának életcélja legalább egyszer felkeresni a nagy Enika Gwon otthonát, a Legendák Tornyát...

Mindezt persze tudni illik Erigowról, ám számunkra az ország harcászati szempontból történő vizsgálata a legfontosabb. A seregek vezérlete a herceg feladata, a katonai elitet a lovagság képviseli. Számtalan híresség indult már útjára Erigowból, a város lovagrendjei világszerte elismertek. A nem hivatalos ynevi rangsorban előkelő helyen áll a Hercegi Vörös Lovagrend, az igazi katonai szekértők, az ország valódi stratégái azonban hagyományosan a Krad-lovagok közül kerülnek ki, s az általuk szervezett bandériumok adják Erigow haderejének gerincét.

A Krad-lovagok természetesen minden csatából kiveszik a részüket, nem csak a vezetési feladatokat látják el. A lovagokból felállított csapatok a nehézlovasság feladait látják el. A közrendűek, illetve a nem lovaggá ütött nemesek a többi csapatot alkotják.

A nemesekből, illetve nemesek, uradalmak által kiállított katonákból áll az erigowi könnyűlovasság, mely a Tartományi Zászlós Bandériumokból áll öszsze. Az itt szolgáló Harcosokat a köznyelv Szabad Lovasoknak hívja. Ezek a bandériumok mindig a saját tartományuk zászlaja alatt vonulnak hadba. Díszes, a tartomány címerével ékes csatabárdot viselnek, fegyverzetük állandó része a könnyűkopja, a közepes pajzs és a láncing. Fejükön színes tollakkal ékített, posztóval bevont vaskalapot viselnek. Minden tartomány más és más fegyverrel szereli fel Szabad Lovasait a kopja mellett, így az egyik csapat hoszszúkarddal, a másik buzogánnyal, a harmadik valami egészen más egykezes fegyverrel küzd. Az egyetlen kivételt a lőfegyverek adják, ilyennel egyik bandérium sincs felszerelve.

A gyalogság főként a Rendi Talpasokból áll. Mint nevük mutatja, a különböző lovagrendek által felállított gyalogos csapatokról van szó. A legtöbb Talpast a Krad Lovagrend állítja ki. Fegyverzetük meglehetősen változó, a rend anyagi lehetőségeinek megfelelően szerelik fel őket. A Krad-rend Talpasai például díszes mellvértet hordanak, általában kétkezes fegyver forgatásában képzettek. A másik legjobban felszerelt Talpas alakulat a Hercegi Gyalogezred, ezek félvértet viselő lándzsások, a hercegi család címerét viselik.

A Krad Lovagrend természetesen nem mondott le az íjászokról, hiszen ezzel jelentős hátrányba kerülne a többi hadsereggel szemben. Ezért létesítették az íjászezredeket, melyek közül a leghíresebb a Sigranomói Íjászezred. Az íjászok felszerelése bőrvért, könynyű és nehéz számszeríj.

Az erigowi származású JK bármelyik csapat kiképzésén részt vehetett, vagy a Krad-rend által fenntartott harci iskolák egyikében tanulhatott. Ezek a lehetőségek az idegenek előtt is nyitva vannak. Számukra csak a Tartományi Zászlós Bandériumok zártak.

Erigowban a külföldiek is szívesen mennek Harcosnak tanulni, hiszen ha valahol tanítják a háború és harc tudományát, akkor az biztosan a Krad Rend iskolái.

Szabad Lovasok

A Szabad Lovasok önmagukat Észak legelitebb könnyűlovasságának tartják. Noha ebben van némi igazság, különösen, ha kiképzésük hatékonyságát és kiváló parancsnokaikat is figyelembe vesszük, a tényekhez azonban hozzátartozik, hogy Ilanor lovasaival nem vehetik föl a versenyt. Ettől függetlenül az Északi Szövetségen belül komoly rangot és megbecsülést jelent, ha valaki Szabad Lovasként szolgál valamelyik Tartományi Bandériumban.

A Szabad Lovasok egymást egyenrangú félként kezelik, származástól függetlenül. Mulatságra, vidámságra mindig kapható közösségek a Tartományi Bandériumok ezredei. A Harcosokban igen erősen él a bajtársiasság szelleme, s gyakori, hogy afféle titkos „testvériségeket", szövetségeket kötnek egymással, melybe a legkiválóbb Szabad Lovasok tömörülnek. Az efféle szövetségek egy életre köttetnek, tagjai békeidőben is egymás segítségére sietnek, ha a szükség úgy hozza.

A Szabad Lovasok Képzettségei első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat	
könnyű kopja	*Af*
tetszőleges egykezes fegyver	*Af*
Pajzshasználat	*Af*
Lovaglás	*Mf*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*

A további szinteken kapott Képzettségek:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Hadvezetés (könnyűlovasság)	*Af*
4.	Fegyverhasználat könnyű kopja	*Mf*
5.	Pajzshasználat	*Mf*

A JK indulákor megkapja lovát és felszerelését, valamint 4k6 aranyat. A hátránya, hogy háború esetén a bandériumban szolgált valamennyi embernek vissza kell térnie Erigowba, hogy csapata rendelkezésére álljon. Ezt a dolgot a bandérium tagjai, még ha el is hagyták már a csapatot szolgálatuk letelte után, becsületbeli kérdésként kezelik.

Erigowi Talpasok

Az erigowi gyalogságban elsősorban a Seoxla-hegység szálas, komor hegyi emberei szolgálnak. Kitűnő gyalogharcosok, a félelemre mit sem adó, a fegyelmet és a parancs teljesítését mindennél többre tartó vad harcosok, akik a többi reguláris csapattal ellentétben megtanultak némán harcolni. Hírük rettegett a Toronnal szövetséges haderők körében, s nem ok nélkül. Gyakorta megfordították már egy-egy csata sorsát, mert sosem hátrálnak meg, s inkább az utolsó emberig harcolnak, mintsem feladják állásaikat. Az orkok kiváltképp tartanak ezektől a

hegyi emberektől – egymás közt „néma gyilkosoknak" nevezik őket.

Különös és mindenképpen megjegyzésre érdemes, hogy az erigowi Talpasok, szolgáljanak bármilyen ezredben, mindig csupaszra borotválják arcukat, hajukat viszont vállig, vagy még jobban megnövesztik.

A Képzettségeik első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
Egy kétkezes fegyver használata	*Af*
2 tetszőleges fegyver használata	*Af*
Pajzshasználat	*Af*
Nehézvértviselet	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Esés	15%
Ugrás	5%

A további szinteken:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Hadrend	*Af*
5.	Nehézvértviselet	*Mf*
6.	Hadvezetés (nehézgyalogság)	*Af*

Erigowi íjászok

A hercegség íjászai elsősorban Erigow déli határvidékének lakói közül kerülnek ki. Általában bolondozásra hajlamos, mindent könnyen vevő, mindent mulatságnak tekintő emberek, akik ha éppen nem háborúznak, vagy kitelt szolgálatuk, vadászként élik életüket. Kedvelik a színes ruhákat, s ha csak tehetik, különböző színű kendőket kötnek nyakukba. Fegyelmezettségük messze elmarad a Szabad Lovasokétól vagy a Talpasokétól, ám a félelmet éppúgy nem ismerik, s ha fegyelmükkel olykor probléma adódik, az mindig az egyéni hősködésre vezethető vissza. Emellett azonban kitűnő stratégának bizonyulnak, s miután könnyen és szívesen mozognak, a legváratlanabb helyekről képesek nyílzáporral elárasztani az ellenséget.

Képzettségek	Fok/%
Könnyű számszeríj használata	*Mf*
Nehéz számszeríj használata	*Af*
Rövidkard használata	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Hadvezetés	*Af*
Hadrend	*Af*

Az erigowi íjászok CÉ alapja 15.

Se a Talpasok, se az íjászok nem vihetik el felszerelésüket, de ha három évet szolgálnak, akkor 4k6+6 arannyal indulnak, mert Erigowban igazán magas a zsold, igaz, az árak is magasak.

Erigowba a külföldiek is szívesen mennek Harcosnak tanulni, hiszen ha valahol tanítják a háború és a harc tudományát, akkor biztosan a Kradrend iskoláiban.



GIANAG

Az Északi Szövetség kötelékébe tartozó hercegség legendásan jó kapcsolatot tart fenn Tarin törpéivel – e tény mind építészetükre, mind hadszervezetükre rányomja a bélyegét. Minden valamirevaló hadtörténeti munka megemlékezik a gianagi várharcászatról és Észak-Ynev második legjobb gyalogságáról, a gianagi lándzsásokról.

Itt – a történeti hűség kedvéért – elkél némi magyarázat, ama lándzsások tudniillik sosem voltak lándzsások. Egy bizonyos Hermiun Galsadris nevű, magát hadtudományi szakértőnek kikiáltó, ismeretlen származású férfiú nevezi a gianagi harcosokat lándzsásoknak népszerű könyvében. A könyv szörnyű badarságokat ír, minden hadvezetést tanulónak úgy mutatják be – s joggal –, mint a szakbarbárság mintapéldányát.

A valóság az, hogy Gianagban remekül kiképzett alabárdosok vannak. E csapatok alkotják a hercegség haderejének gerincét. Mi is főleg róluk fogunk beszélni, hiszen az egyéb – de igen kemény – iskolákban bárki tanulhat, az onnan kilépő JK azonban semmilyen tekintetben nem különbözik az *Első Törvénykönyv*ben már leírt Harcostól.

GIANAGI ALABÁRDOSOK

Az alabárdosok felszerelése természetesen az alabárd, mellvért, sisak és hosszúkard. Ez utóbbit is remekül forgatják szükség esetén. A legjobbak a Hercegi Gárda tagjai, megkülönböztetésül zöld ruhát, mellvértjükön a hercegi család címerét viselik.

Az alabárdosoknál jelentkező újonc, miután aláírta hat évre szóló szerződését, egyéves kiképzésen vesz részt. Ezután valamelyik határszéli csapathoz küldik, ahol további egy évet kell szolgálnia. Ezek után kerül csak végleges alakulatához. A hat esztendő letelte után, amennyiben akarja, újabb hat esztendőre elszegődhet – ha nem, várja a nagyvilág.

Az alabárdosok megfelelően kiképzett csapatokat alkotnak, és igen rugalmasak. Különlegesen jók erődítmények védelmében – e tárgyból egyébiránt külön (fél esztendőn át tartó) kiképzést kapnak.

A csapatokat, amelyek ezer-ezer emberből állnak, színekkel jelölik; minden csapatnak két színe van, ezeket a zászlajukon tüntetik fel, valamint az alabárdjukon, amelynek nyelére, a fej alá a csapat színeinek megfelelő szalagokat erősítenek.

Az utóbbi időben szokássá vált, hogy a különböző csapatoknál változatos alakú alabárdfejeket használnak. Ebben odáig mentek, hogy manapság már a fegyver formájáról fel lehet ismerni, az adott katona hol, melyik egységnél, kinek a pálcája alatt szolgál. A Hercegi Gárdánál az alabárdok fejére a hercegi címert vésik.

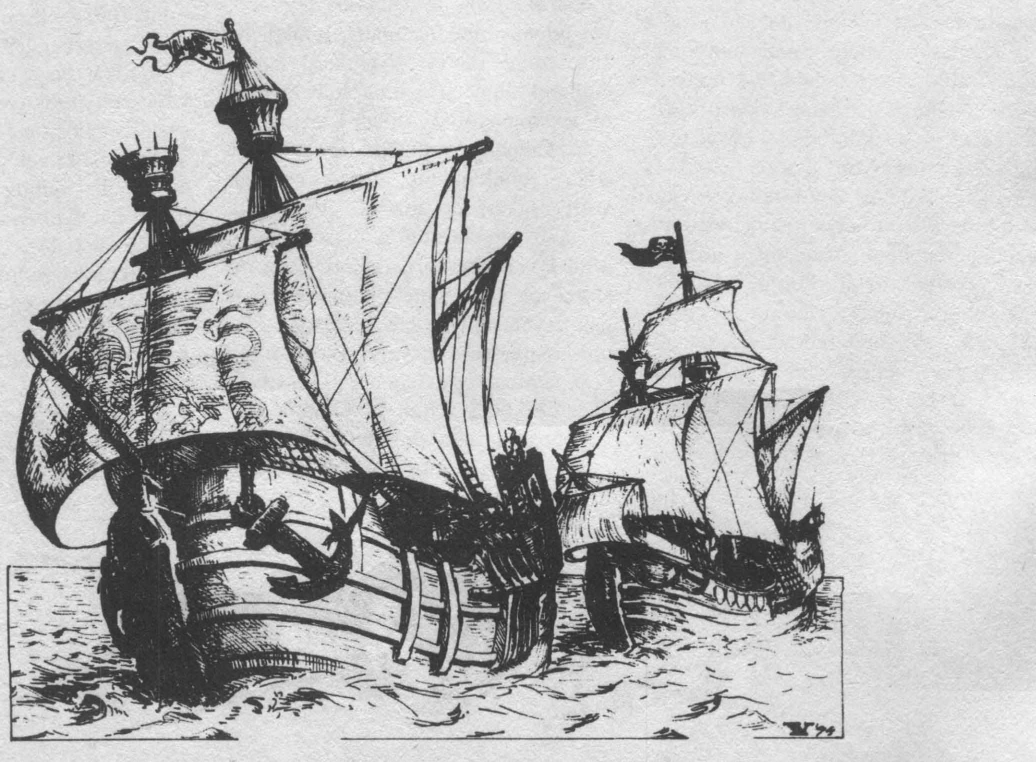
A gianagi alabárdosoktól kikerült Kalandozó az alábbi Képzettségekkel indul:

Képzettség	**Fok/%**
Fegyverhasználat	
alabárd	*Mf*
hosszúkard	*Af*
Nehézvértviselet	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Esés	20%
Ugrás	10%

Ezekhez a további Tapasztalati Szinteken az alábbi Képzettségeket kapja:

TSz	**Képzettség**	**Fok/%**
3.	Mászás	15%
4.	Fegyverhasználat	
	hosszúkard	*Mf*
6.	Hadvezetés	*Af*

Mivel fegyvere, az alabárd gyalogosfegyver, a karakter, ha csak teheti, nem fog lóról harcolni. Induláskor fegyvereit és vértjét, valamint a végkielégítésnek is beillő 3k6 aranyat kapja. Gianag mindig szívesen fogadja, viszszavárja a veterán alabárdosokat, bármerre vetette őket a sors.



Gro-Ugon

A kettős hegylánc országában szinte mindenki fegyverforgató. Az orkok és goblinok – no meg a két százaléknyi emberlakosság – egyaránt rabszolgatartásból élnek, ehhez pedig elengedhetetlenek a Harcosok. Igaz, a rabszolgák nagy része nem külhoni birodalmakból, hanem a szomszédos törzsekből való, így mégis beszélhetünk dolgozó orkokról és goblinokról, akik azonban semmiképp sem önszántukból végeznek efféle tevékenységet.

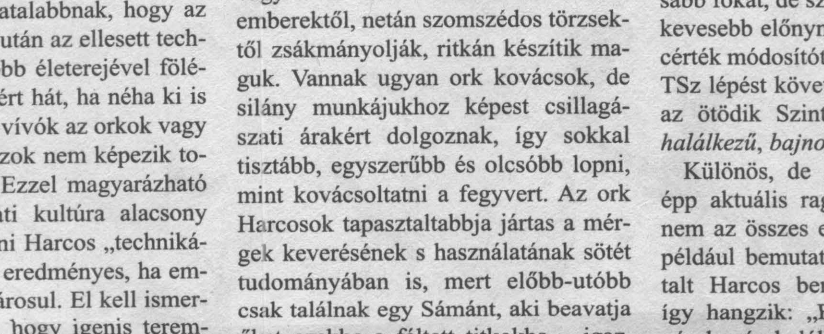
A törzsek közti szüntelen háborúk tökéletes kiképző pályát jelentenek a nép fegyverforgatóinak, akik sokkal inkább gyakorlati, semmint elméleti tudással büszkélkedhetnek. Az orkok és goblinok fegyveres képzése általában nem lép túl azon a határon, mikor az apa fiának kezébe nyomja első hitvány kardját, rozsdás buzogányát. A szerető családfők esetleg egy-két mozdulatot is megtanítanak fiaiknak, de ez már ritkaságszámba megy. Hivatalosan működő harcos – vagy bármilyen egyéb – iskola természetesen nincs. Ennek több oka van, nem csupán a kaotikus állapotok. Az orkok alapjában véve nem bíznak meg egyetlen társukban sem, hiszen bárki leütné a másikat némi pénz, fegyver vagy élelem reményében. Így azon sem kell csodálkoznunk, hogy a kivételesen jó képességű és tudású fegyverforgatók igyekeznek mással nem megosztani tudásukat – hiszen a tudás itt is hatalmat jelent. Senki sem kíván esélyt adni egy fiatalabbnak, hogy az esetleg néhány év után az ellesett technikákkal és buzgóbb életerejével fölébe kerekedjék. Ezért hát, ha néha ki is nevelődnek ügyes vívók az orkok vagy goblinok között, azok nem képezik tovább fajtársaikat. Ezzel magyarázható a fegyverhasználati kultúra alacsony foka is; a gro-ugoni Harcos „technikája" csak úgy lehet eredményes, ha emberfeletti erővel párosul. El kell ismernünk ugyanakkor, hogy igenis teremnek jó harcosok az orkok között, mert a hosszú háborúk és hadjáratok kívánasztják a rátermetteket. Egy 10-12 hadjáratot megjárt Harcost semmiképp nem nevezhetünk alkalmatlannak a fegyverforgatásra, hiszen szinte minden téren felveszi a versenyt az első Tapasztalati Szintű ember Harcosokkal – kivéve tán csak az Írás és Olvasás misztikus képességét, és minden más tudománnyal, műveltséggel kapcsolatos ismeretet. A több hadjáratot túlélt és aktívan végigharcolt ork *katonának* számít, és a második TSz-ű karakterekkel azonos képességekkel rendelkezik. A továbbiakban, ha folytatja eseménydús katonai pályafutását, már *veteránnak* minősül. Ekkor szintet lépett, harmadik szintű ork Harcosnak számít. Minden szintlépésekor 1k10 Fpt és 10 Harcérték módosítót kap, melyet megkötés nélkül oszthat el Harcértékei között. Később további szintek lépésére nyílik lehetősége, azonos Harcérték módosítókkal és Fp járulékkal. A további szintek neve *rabszolgavadász*, *testőr* és *nemzetségfő*. Ehhez játékos karakterszintek rendelhetők, az alábbiak szerint:

Ork elnevezés	TSz
katona	2
veterán	3
rabszolgavadász	4
testőr	5
nemzetségfő	6

Az orkok kedvelt fegyveri azok, amelyekhez hozzá tudnak jutni. Ez legtöbbször olcsó, de hatékony fegyvereket jelent, mint buzogány, bunkó, bot vagy rövid- illetve hosszúkard. Ezeket emberektől, netán szomszédos törzsektől zsákmányolják, ritkán készítik maguk. Vannak ugyan ork kovácsok, de silány munkájukhoz képest csillagászati árakért dolgoznak, így sokkal tisztább, egyszerűbb és olcsóbb lopni, mint kovácsoltatni a fegyvert. Az ork Harcosok tapasztaltabbja jártas a mérgek keverésének s használatának sötét tudományában is, mert előbb-utóbb csak találnak egy Sámánt, aki beavatja őket ezekbe a féltett titkokba – igaz, legtöbbször nem önszántából. A törzsek Harcosai a jól-rosszul főzött kábító méreg mellett kegyetlenségükről híresek. Csak azért kímélik meg legyőzött ellenfeleik életét, hogy több rabszolgára tehessenek szert. Ám egy kis kínzás ritkán okoz halált...

A birodalom lakosságának másik felét kitevő goblinok talán még az orkoknál is nyomorúságosabb körülmények közt tengetik életüket. Ha nem lennének olyan sokan, minden bizonnyal az orkok rabszolgái lennének mindahányan. Harcosaik gyengébbek, testi hátrányukat megpróbálják ésszel és gonoszsággal kipótolni. Kedvelik a távolról ölő fegyvereket, a parittyákat, maguk fabrikálta íjakat. Ez az íj nem veheti fel a versenyt az ember vagy elfkéz által alkotottakkal, harcértékei a következők: Támadások/száma: 2, Sebzés: 1k10/2, KÉ: 5, CÉ: 2, Táv: 60m. Az igazán tapasztalt, világlátott goblinok viszont mérgezik a kilőtt nyílvesszőket, viszonylag gyorsan (k6 kör) ható, 4. szintű kábító méreggel. Ha Méregellenállása sikertelen, az áldozat minden Harcértéke 15-tel csökken. A goblin Harcosok másik módszere az ellenfél megfékezésére a csapdaállítás. Az orkokat ez tartja viszsza leginkább attól, hogy komolyabb inváziót szervezzenek a goblinok földjére, ahol – a felszínen és a mélyben egyaránt – mindenhol csapdákat találhatunk. Ezek közel sem olyan mívesek, mint amelyeket törpék, vagy Sirenar erdőjárói készítenek, de az ostoba ork Harcosok megállítására tökéletesen megfelelnek. A goblinok is szert tehetnek Tapasztalati Szintekre – az orkokhoz hasonlóan mint Harcosok. Esetükben az ötödik szint elérése jelenti a tudás legmagasabb fokát, de számukra a Szintlépés is kevesebb előnnyel jár: csupán 8 Harcérték módosítót és k6 Fp-t kapnak egy TSz lépést követően. Nevük az elsőtől az ötödik Szintig: *harcos*, *vészhozó*, *halálkezű*, *bajnok* és *törzsfő*.

Különös, de a goblinok nem csak épp aktuális ragjukat használják, hanem az összes eddig megszerzettet is, például bemutatkozáskor. Egy tapasztalt Harcos bemutatkozása valahogy így hangzik: „Ralog vagyok, harcos, vészhozó, halálkezű bajnok az Acélszarvúak törzséből! Enyém a májad szebbik fele..."



Haonwell

Az Északi Hármak legkisebb hercegsége, nem több egyetlen hatalmas városnál és a hozzá tartozó földeknél. Bár területileg a városállamokra hasonlít, gazdagság dolgában mégis felülmúlja a legtöbb környező államot – ennek magyarázata unikornis és pegazus méneseiben keresendő, melyek Északon csak itt honosak. Az egész állam – kivéve talán a tisztavérű elfek erdei településeit – városi életre rendezkedett be; ez nem csak gazdaságában, de polgárainak, nemeseinek életvitelében is fontos tényező.

A városban több harcosiskola működik, a leghíresebb mind közül azonban az Alborne Csillaga elnevezésű tanintézet, mely közel egy évezrede működik. Mindenkori nagymestere Haonwell hercege, azaz az iskola közvetlenül az ő pálcája alá van rendelve. Ez mára puszta formaság, az iskola teljesen önállóan működik – bár ha a hercegnek fegyveresekre van szüksége, a legjobb növendékek elsőként sietnek a segítségére. A Csillag – miképp a köznép nevezi – leginkább gyalogos Harcosokat, az utóbbi időkben Gladiátorokat, úgynevezett nertonokat képez. Más városi iskolák könnyűlovasaikról és íjászaikról híresek.

A haonwelliek – a Hármak többi államától eltérően – igen jó viszonyban állnak az elfekkel. Nem véletlen, hogy az állam kiterjedt erdeiben több elf település is található. Bár ezeket tisztavérű elfek lakják, mégis óriási mértékben különböznek elődeiktől. Ezek az elfek ugyanis nem annyira visszahúzódóak, magukba zárkózók, mint őseik voltak. Haonwell remek lehetőséget ad mindazon Játékosok számára, akik elffel vagy féleleffel szeretnének játszani, hiszen az innen származók sok mindenben hasonlatossá váltak az emberekhez, többek közt abban is, hogy Kalandozók kerülnek ki közülük. A haonwelli emberek jellegzetesen városiak. Nem szívesen hagyják el kedvenc utcáikat, tereiket, s ha megteszik is, legfeljebb egy másik szép város meglátogatásának reményében vállalkoznak a feladatra. A haonwelli Kalandozók csak végszükség esetén indulnak olyan helyekre, ahol teljesen elszakadnak a civilizációtól.

Összefoglalva: *a haonwelli Kalandozónál nincs rátermettebb, ha egy nagyváros intrikái, csapdái közt kell megállnia a helyét, de rögtön hátrányba kerül, ha dohos falú, ősi romok között kell kalandoznia.*

Alborne Csillaga

A Csillagban leginkább a hercegség nemesenszületett ifjai tanulnak, hiszen a nemesek számára itt íratlan törvény, hogy valamilyen iskolát el kell végezzenek, mielőtt a felnőttkort (melynek alsó határa ehelyütt huszonegy év) elérnék. Az iskolák célja – bár Harcosokat képeznek – elsődlegesen nem minél jobb fegyverforgatók kitanítása, hanem olyan emberek kinevelése, akik a legkülönfélébb helyzetekben megállják a helyüket. Mondhatni, ezek az iskolák általános képzést adnak a nemesifjak számára, amelynek csak egy része a harc mesterségének elsajátítása. Ezért az első Tapasztalati Szintű haonwelli Harcos Képzettségei a következőképp alakulnak:

Képzettség	Fok/%
2 fegyver használata	*Af*
Lovaglás	*Af*
Úszás	*Af*
Írás/Olvasás	*Af*
Nyelvismeret 3.	*Af*
Heraldika	*Af*
Pszi	*Af*
Etikett	*Af*
Szexuális kultúra	*Af*

Ezekhez a további szinteken az alábbi Képzettségeket kapja meg:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Ugrás	20%
4.	Etikett	*Mf*
5.	Nyelvismeret	5. *Af*
6.	Legendaismeret	*Af*
8.	Heraldika	*Mf*

Mivel ilyen sok Képzettséget kell elsajátítania, nem sok ideje marad más tudományokra. Ez meg is mutatkozik Képzettség-pontjaiban: Kp alapja 5, amihez szintenként további 8 járul. További megkötés a haonwelli Harcos számára, hogy általában Alborne-hívő és mint ilyen, erkölcsi kötelessége valamiféle művészetet tanulni. Ez leggyakrabban az éneklés, zenélés vagy tánc, de a városállam fegyverforgatói néha egyéb művészeteket is elsajátítanak (Af 5, Mf 30 Kp). Ezt a művészetet a Harcosoknak a 3.TSz-ig legalább Alapfokon, a 10.TSz-en pedig Mesterfokon kell művelnie. Erre természetesen Képzettség-pontjaiból külön kell áldoznia – hogy mikor és mennyit, az csak rajta áll.

Az 1.TSz-en kapott két fegyver közül az egyik az egyeneskard, amit itt hagyományszerűen forgatnak. Egyes iskolák az egyeneskard használata helyett inkább a könnyebb tőrkardot oktatják. A másik fegyver tetszőleges, de gyakran valamilyen kiegészítő fegyver, például tőr. Haonwellben nem divat a vértek viselete, legalábbi nem a nemesenszületett Harcosok körében. A vértezet a sorkatonák jele, és egy nemes ifjú büszkesége nem engedi, hogy ilyen lealacsonyító viseletben mutatkozzék. A hétköznapi életben egyébként sincs nagy szükség vértekre, hiszen a város közbiztonsága meglehetősen jó. Ha hadjárat vagy hasonló ok miatt mégis vértet kénytelenek ölteni, az brigantin, mellvért vagy könnyű félvért lesz. A haonwelli harcos kultúra sokban hasonlít a shadleki Bajvívók kasztjára, de közel sem olyan kifinomult, s nem olyan végletes, mint amaz.

Nertonok

A nertonok, más néven haonwelli Gladiátorok messzeföldön híresek – a haonwelli viadalok ugyanis a legártatlanabb párharcok a kontinensen. Itt nem folyhat vér, nem sérülhet meg senki. A nertonok ennek megfelelően rengeteg akrobatikus Képzettséggel rendelkeznek. Küzdelmük voltaképp nem egyéb, mint jól koreografált tánc, ahol a résztvevők páratlan ügyességgel alkalmazzák és kombinálják az előre betanult technikákat. Ez elsőre nem tűnik komoly teljesítménynek, azonban a nertonok hatalmas gyakorlatuknak köszönhetően valódi ellenfelekkel szemben is megállják a helyüket. Ahhoz, hogy megfelelően látványosan és szórakoztatóan küzdjenek az arénában, rengeteg Képzettséget kell elsajátítaniuk. Az 1.TSz-en ezek a következők:

Képzettség	Fok/%
Birkózás	*Af*
Ökölharc	*Af*
Kétkezes harc	*Af*
4 fegyver használata	*Af*
Lefegyverzés	*Af*
Zsonglőrködés	*Af*
Esés	30%
Ugrás	30%

Ezekhez a további Tapasztalati Szinteken az alábbiak adódnak:

TSz	Képzettség	Fok/%
2.	1 fegyver használata	*Af*
3.	Zsonglőrködés	*Mf*
3.	Kocsmai verekedés	*Af*
4.	Birkózás	*Mf*
5.	1 fegyver használata	*Mf*
6.	Lefegyverzés	*Mf*

Bár meglehetősen sok Képzettséget sajátítanak el, Kp alapjuk mégis csupán 5, melyhez szintenként további 6 járul. A használt fegyverek gyakran lényegesen különböznek egymástól, hogy a Gladiátorok a legváltozatosabb eszközökkel csaphassanak össze. Egyik fegyver sem lehet célzófegyver, ha a nerton ilyet akarna tanulni, ahhoz külön kell Képzettség-pontjaiból áldoznia. A nertonok is megkapják az Egy-az-egy elleni és a Közönség előtti küzdelem módosítóit, de ezeken felül egyéb előnyöket is élveznek.

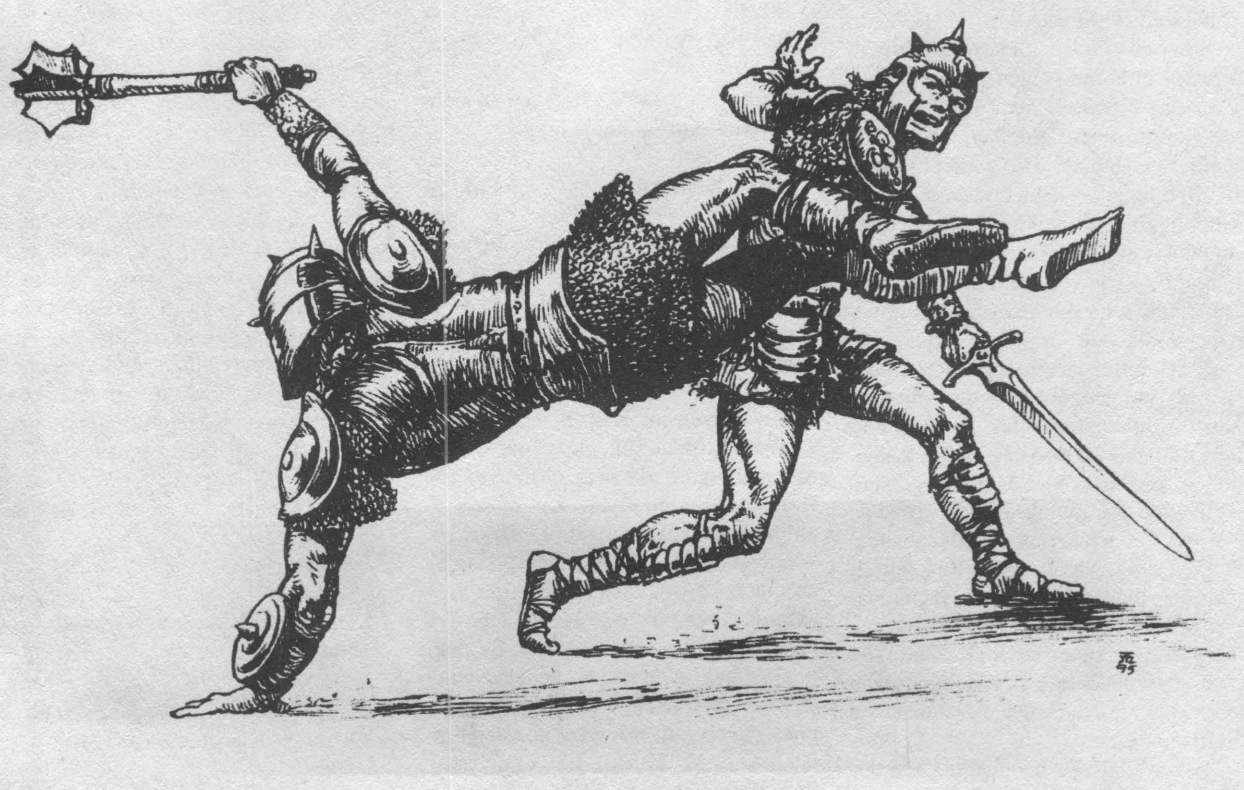
Ha a Gladiátor közelharcba keveredik, felhasználja akrobatikus képességeit, így őt – a legszélsőségesebb helyzeteket kivéve – minden esetben megilletik az Ugrás Képzettség VÉ módosítói.

Olyan ügyesen bánik továbbá fegyverével, hogy szinte bármit képes vele megtenni. Ez nagyrészt zsonglőri képességeinek köszönhető. Ezeknek a manővereknek nagy része harcban nem használható, inkább csak fölösleges cifrázás, de az olyan ellenfelek, akik ezzel nincsenek tisztában, bizony elgondolkodnak a nerton tudománya láttán.

Ha tehát egy Haonwellben tanult Gladiátor szemtől szembe közelharcot folytat (akár több ellenfél ellen is), kihasználja Képességeit. Ekkor ellenfele(i) ösztönösen óvatosabban közelítenek hozzá, minek eredményeképp kevésbé hatékonyan támadnak a nertonra. Ez azt jelenti, hogy a nerton VÉ-je ellenük 10-zel nő. A harc első hat köre után persze kiismerik az akrobatikus mutatványok ártalmatlan voltát, ekkor a fenti előny megszűnik. Ha a nerton legközelebb újból ugyanazzal az ellenféllel csap össze, az már ismerni fogja a trükkjeit és nem érvényesül vele szemben a Gladiátor VÉ módosítója. Követelmény továbbá, hogy az ellenfél legalább alacsony Intelligenciával rendelkezzen, és ismerje a fegyvereket. Egy farkas, mely életében nem látott még embert vagy kardot, értelemszerűen nem fog megijedni, akármilyen akrobatikusan forgatja is fegyverét a nerton. Nem lehet ezenfelül az ellenfélnek Mesterfokú Fegyverhasználata a Gladiátor által forgatott fegyverre, mert ez esetben átlátja a technikák elterelő mivoltát, és egyszerűen nem figyel rájuk.

A nertonok hangsúlyt fektetnek arra, hogy különleges technikáikkal ne sebesítsék meg egymást, ezért gyakorlatilag egyfolytában a „Harc az ellenfél elfogásáért" körülményei közt küzdenek, persze annak negatív módosítói nélkül, ez egyben azt is jelenti, hogy mélyen beléjük nevelődött a reflex, a halálos csapásokat, szúrásokat ezért önkéntelenül visszafogják. Ezért ha egy nerton támadása Túlütés, akkor kétszeres Fp mennyiséget sebez ugyan, de csak 1 Ép-t. Ahhoz, hogy úgy Túlüsse ellenfelét, mint a közönséges Harcosok, 75-tel kell az ellenfél VÉ-je fölé dobnia.

A nertonok minden esetben szabadok, akik az arénában remélik megtalálni a hírnévhez és gazdagsághoz vezető utat. Nem kötődnek különösebben sehova, sok válik közülük Kalandozóvá. Fegyverforgató tudományuknak hála, megállják a helyüket az Abasziszi Rendszerű Viadalokon is, bár nem szívesen vesznek részt ilyenen, hiszen nem kenyerük a vérontás.



ILANOR

Szépmező népe a P.sz.-i VI.században foglalta el a mai Ilanor területeit. Itt aztán egy olyan társadalom jött létre, amely egyedülálló Észak-Yneven, de lehet, hogy az egész kontinensen. Az elszálló évezredekkel mit sem törődve, az itt élő nép csak igen lassan szakadt el az ősi tradícióktól. Mind a mai napig élénken őrzik az egykori vándorló élet emlékeit, sőt, helyenként az életformát is. Ha egy idegen Ilanorba keveredik, meglepődve tapasztalhatja, hogy településeik nem egy háromezer éve itt élő népre vallanak. Leginkább az maradhat meg a szemlélőben, hogy egy éppen letelepedőben lévő nomád társadalom területén jár. Ilanorban ugyanis hiába is keres az ember masszív szürke kővárakat, sikátorokkal, szűk utcákkal hálózott városokat. Ezek helyett hatalmas kertek, szellős települések, tér, szabadság mindenütt. Építészetük az emberek(!) által emelt legcsodálatosabb fa épületekkel büszkélkedhet.

A nemességben két, fogalmazhatunk így, irányzat képviselőivel találkozhatunk. Az első a hagyományokhoz jobban ragaszkodók, akik nem hajlandóak feladni őseik életmódját. Kúriáik a hatalmas mezőségek közepén találhatók, hatalmas méneseik, gulyáik a környező legelőkön vándorolnak. A nemesek is nemritkán kint vágtatnak a csikósokkal a mezőkön.

A nemesek másik fajtája már jobban átvette a pyarroni hittel együtt érkezett idegen szokásokat, de még jelentős a kötődés a régi hagyományokhoz. Nem ritka, hogy bár a pyarroni pantheon egyik-másik istenét tisztelik, a régi isteneknek is áldoznak.

A hadseregszervezésük meglehetősen ősi képet mutat, de kellemetlen meglepetésben lenne része annak a stratégának, aki ezek alapján lebecsülné a „csikósokat".

Ha felharsan a hadba hívó kiáltás, ami aztán sebesen bejárja a mezőket és erdőket, mindenki fegyvert ragad és a gyülekezőhelyekre siet. Az ország belseje hihetetlen sebességgel kezdi ontani a felfegyverzett csapatokat. Egy ilyen nagy gyülekezőnél a Doriannál egyesülő csapatok több százezren is lehetnek. Mondják, ilyenkor a vonuló csikósok lovainak patáitól szó szerint megremeg a föld.

A sereget két csoportra lehet osztani. Az első és nagyobb részt kitevő csoport a Vágtatók (ilanori nyelven: Dhuni), akik Ynev legjobb portyázó könnyűlovassága. A csatákban bizony sokszor meglehetősen fegyelmezetlenül viselkednek, képesek virtusból is harcolni, taktikailag fölösleges támadásokat indítva. Mindezzel együtt komoly és veszélyes ellenfelei bármely seregnek, lévén ők a kontinens legkáprázatosabb lovasai. Elképesztő dolgokra képesek, melyek közül a vágtató lóról történő célbalövés csak az egyik, bár a leghalálosabb „mutatványuk".

A másik csoport már fegyelmezettebb, bár jelentős kisebbségben vannak a csikósokhoz képest. Ők a, nevezzük így, letelepedett nemesek által fenntartott állandó csapatok, akiket a köznyelv Kai-Meadanak, azaz Védelmezőnek hív.

A Harcos kaszt szempontjából a tanulásra a bennszülöttek számára sok lehetőség kínálkozik, míg az idegen csupán a hagyományos, az *Első Törvénykönyv*ben leírt Harcosként indulhat. Ennek az az oka, hogy nevezetes iskolák nincsenek, és Ilanorba az idegenek ritkán jönnek azért, hogy Harcosnak tanuljanak.

VÁGTATÓK
(Dhuni-pok)

Felszerelésként egy szablyát vagy hosszúkardot, lándzsát vagy csatacsákányt, íját, pajzsát és láncingét kapja. Pénznek, akár a hagyományos harcos 3k6 aranyat kap.
Mindegyikük tökéletes lovas, íjának mesteri használója. Csodálatos visszacsapó íjaik vannak, de mivel lovas harcmodort folytatnak, ezek rövidebbek egy kicsivel a szokásosnál. Egyéb fegyvereik a szablya, lándzsa, hajítódárda. Az utóbbi időkben egyre többnél találhatunk hosszúkardot és csatacsákányt. Védelem gyanánt legfeljebb láncinget vagy sodronyinget hordanak, és kisméretű kerek pajzsokat. Nézzük, hogyan módosulnak a Képzettségeik induláskor:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat	
szablya v. hosszúkard	*Af*
lándzsa v. csatacsákány	*Af*
hajítódárda	*Af*
Íj	*Mf*
Lovaglás	*Mf*
Idomítás (csak ló)	*Mf*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Szakma	
íjkészítő	*Mf*
lócsiszár	*Mf*
Sebgyógyítás	*Af*
Herbalizmus	*Af*

A további szinteken az alábbi Képzettségeket kapják:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Lovas íjászat	*Af*
4.	Célzás	*Af*

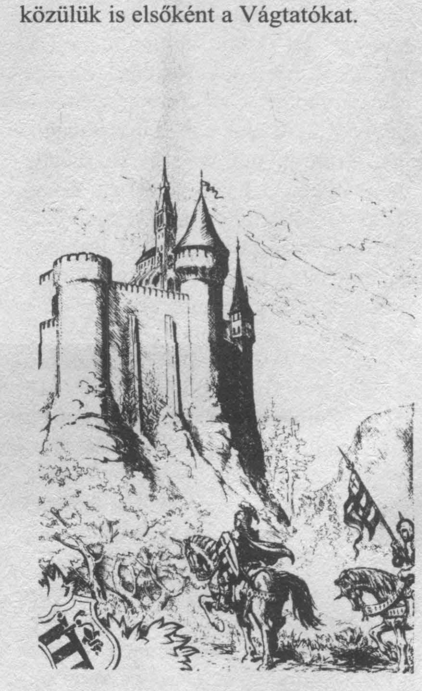
A Dhuni múlttal rendelkező JK köteles HM-jéből minden alkalommal 3 pontot a CÉ-jére is költeni, így számára minden alkalommal 9 pont a kötelező elosztás (TÉ 3, VÉ 3, CÉ 3).

Az ilanori Vágtató CÉ alapja 25.

A karakter Kp alapja csupán 5, a Kp/Szint értéke mindössze 7. Ráadásul az első öt szinten további Harci Képzettségek elsajátítására nem fordíthat pontokat. Természetesen azokra a fegyverhasználat Képzettségekre, amelyeket első szinten Alapfokon birtokol, induláskor is tehet további pontokat.

Induláskor egy könnyű harcilovat kap. E ló képességeit megtalálja a Játékos, ha fellapozza a Bestiárium 20. oldalát. Itt található a Lovak címszó 1.táblázata a ló minőségéről. Itt Dhuni karakter 1k10+9cel dob, a táblázatban feltüntetett 2k10 helyett. Nem tévedés a +9, tudatosan nem engedélyezett a táltosnak nevezett ló egy első szintű karakternek.

De lássuk az ilanori születésűeket, közülük is elsőként a Vágtatókat.



SIRENAR

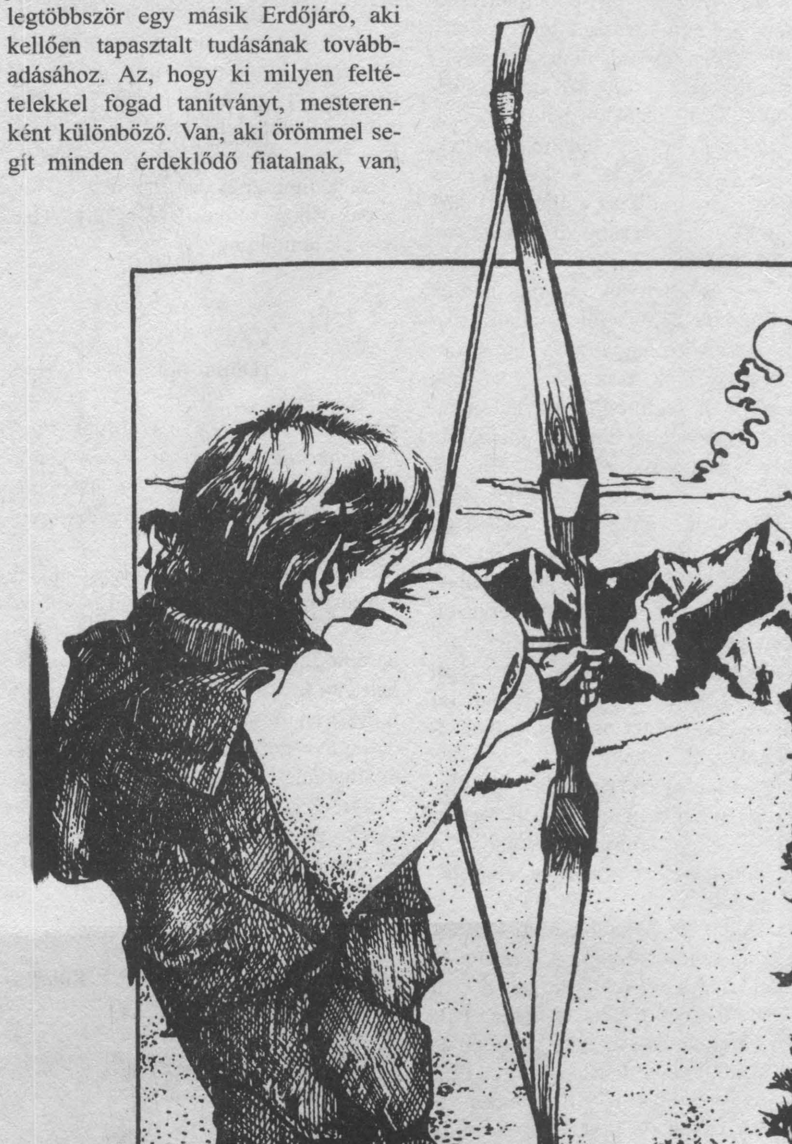
Az elfek északi erdőbirodalmáról keveset tudunk, de nincs ez másképp a béke és rend vigyázóival, a sirenari Harcosokkal sem. Különös viszony fűzi őket az erdőhöz, a természethez, akár az egész elf népet. Az északi elfek már sokkal közelebb állnak az emberi kultúrához gondolkodásmódban, mint délynevi társaik, ám még ez a távolság is elég óriási ahhoz, hogy a két faj képviselői nehezen jussanak egyetértésre bizonyos kérdésekben, különösen a művészeteket, a természetet érintőkben. Az erdő vándorai azok közé tartoznak, akik már elégszer találkoztak az idegen kultúrák képiselőivel ahhoz, hogy meg tudják érteni – ha nem is elfogadni – az emberi véleményt.

SIRENARI ERDŐJÁRÓK

A sirenari Erdőjárók feladata megvédeni birodalmuk határait, helyesebben felhívni a főerők figyelmét a Sirenarra leselkedő veszélyekre. Persze be kell avatkozniuk akkor is, ha behatolók fenyegetik az erdők érintetlenségét, az elfek népének javait. Határmenti felderítők, vadászok, akiket kötelességük gyakran ennél sokkal messzebbre szólít. Tájékozódniuk kell nem csak közvetlen szomszédságukról, de a távoli birodalmakban zajló eseményekről is, hiszen az Északon dúló háborúk komoly kihatással lehetnek az elf állam nyugalmára. Az Erdőjárók ezért sokkal többek egyszerű határvadászoknál. Sirenar szemei és fülei ők, akik csak saját tapasztalataiknak, értelmüknek hisznek, a mendemondáknak, a hazugságoknak sosem. Kiképzésük nem terjed ki részletesen a diplomáciára, annál inkább a természet ismeretére és felhasználására saját céljaik érdekében. Területüket úgy ismerik, akár a tenyerüket; emlékeznek minden egyes fára, odúra, vízmosásra, rejtekhelyre azon a 3x3 mérföldes területen, ahol általában őrködniük kell. Itt töltik idejük jelentős részét, csak akkor hagyják el, ha más parancsot kapnak, vagy olyan különleges dolgot fedeztek fel, melyet jelenteniük kell elöljáróiknak.

Harmonikusan, gyorsan, észrevétlenül cselekszenek, nem hagynak nyomot maguk után. Lételemük az erdő és a mező, minden természetes tájon otthon érzik magukat, mely egy kicsit is emlékeztet hazájukra. Természetesen a sivatag vagy a sarkvidék, hiába természetes közeg, éppúgy idegen számukra, mint minden városlakó számára. Ennek ellenére még itt is jobban éreznék magukat, mint Észak hatalmas városainak kőrengetegében, ahol csak a parkok és kastélykertek nyújtanak számukra megkönnyebbülést. Az Erdőjárók a városoknál már csak a barlangok, föld alatti folyosók, kazamaták világát gyűlölik jobban; zavarja őket az állandó bezártság, a szabad levegő és az égbolt hiánya. Nem szenvednek ugyan negatív módosítókat, ha ilyen helyen kell ténykedniük, de mindent elkövetnek, hogy mielőbb visszatérhessenek saját közegükbe.

Ahhoz, hogy egy elf Erdőjáróvá váljék, először mestert kell találnia. Ez legtöbbször egy másik Erdőjáró, aki kellően tapasztalt tudásának továbbadásához. Az, hogy ki milyen feltételekkel fogad tanítványt, mesterenként különböző. Van, aki örömmel segít minden érdeklődő fiatalnak, van, aki kemény próbák elé állítja, vizsgálva ezzel rátermettségét. A tanulás 10-20 évig tart, de semmi esetre sem tekinthetünk rá úgy, mint egy iskolára. Itt a növendék kizárólag saját tapasztalatai alapján tanul, nincsenek módszereket elemző kötetek, s nincsenek igazi értelemben vett számonkérések sem. A tapasztalt Erdőjárót követve a növendék lassan beavatást nyer annak titkaiba, megfigyeli életét és munkáját. Olykor-olykor a mester oktatja is a tanítványt, különösen igaz ez a fegyverforhatásra. Az „ifjú" „lassan" – ne feledjük, az elfeknél mindkét fogalom relatív – a mester minden fortélyát ellesi, és megtanulja sikeresen alkalmazni. Ha ez megtörtént, a mester egy napon – sokszor minden látható ok nélkül –



kijelenti, hogy a tanítványa egyenrangú Erdőjáróvá vált, aki saját területre és feladatokra jogosult. Ezt rövid beavatási szertartás követi, mely alatt az új Erdőjáró egy öltözet ruhát és új fegyvereket kap. A Harcosnak ezek után kötelessége népének minél odaadóbb szolgálata.

Mivel az Erdőjárók csapata nem számít reguláris seregnek, nincsenek tisztjeik sem. Vannak ugyanakkor elöljárók, akik tökéletesen ismerik az Erdőjárókat és azok képességeit. Az ő feladatuk a védelmi tevékenység összefogása, koordinálása. Ők osztják ki a külhoni kémküldetéseket is, ők jelölik ki az Erdőjárók személyes területeinek határait.

Az Erdőjárók olyan fegyvereket használnak, melyek jól alkalmazhatók az erdő sűrű fái között, vagy lehetőséget nyújtanak a távolból történő támadásra. Kézitusában hosszú, egyenes kardot forgatnak, sűrű erdőben, ahol erre nincs hely, keskeny pengéjű, villámgyorsan cikázó tőröket. Célzott fegyverként természetesen elf íjat hordanak. Az erdőben mindenfajta nehéz vért viselete fárasztó, kényelmetlen és a mozgásban akadályozó volna, így az elfek legfeljebb sodronyinget öltenek, de még ezt is csak legvégső esetben. Általában posztóvértet viselnek, vagy még azt sem, csupán ujjast, könnyű bőrmellényt és köpönyeget.

A sirenari Erdőjárók a következő Képzettségeket kapják meg az 1.Tapasztalati Szinten (a fajból adódó Képzettségek ehelyütt nincsenek felsorolva):

Képzettség	Fok/%
3 fegyverhasználat (hosszúkard, tőr, elf íj)	*Af*
Írás/olvasás	*Af*
Időjóslás	*Af*
Legendaismeret	*Af*
Herbalizmus	*Af*
Sebgyógyítás	*Af*
Nyomolvasás/eltüntetés	*Af*
Vadászat/Halászat	*Af*
Úszás	*Af*
Csapdaállítás	*Af*
Csomózás	*Af*
Nyelvismeret (5.3.3.)	*Af*
Lopózás	50%
Rejtőzködés	50%
Esés	25%
Mászás	35%
Ugrás	20%

A sirenari Erdőjáró CÉ alapja 15. Ezt az *Első Törvénykönyvben* leírtak ellenére hozzáadhatja a faji alapértékhez!

A további szinteken az Erdőjáró a következő Képzettségeket sajátítja el:

TSz	Képzettség	Fok/%
2.	Időjóslás	*Mf*
3.	Íjhasználat	*Mf*
3.	Csapdaállítás	*Mf*
4.	Célzás	*Af*
4.	Sebgyógyítás	*Mf*
5.	Herbalizmus	*Mf*
6.	Legendaismeret	*Mf*
6.	Célzás	*Mf*

A sirenari Erdőjáró TSz-enként 20%-ot oszthat el Százalékos Képzettségei között. Fontos, hogy a Lopódzás és Rejtőzés Képzettségek értékei, ha a Harcos nem természetes környezetben használja őket, hanem például városban, feleződni fognak – az elf tehát csak erdőn-mezőn képes tökéletesen kihasználni ezen Képzettségeit. Mivel az Erdőjáró láthatóan hosszú időt kénytelen tölteni kötelező Képzettségeinek megtanulásával, lényegesen kevesebb lehetősége marad más ismeretek elsajátítására. Ezért Kp alapja 5, a TSz-enként kapott Kp-inak száma csupán 6 lesz, és az első öt Szinten nem tanulhat új Képzettségeket, csak a már meglévőket tökéletesítheti.



Tarin

A Tarin Birodalom hegységeinek mélyén elő törpék talán egész Ynev legkitartóbb harcosai. Egyes bölcsek szerint vérükben van a fegyverforgatás, sokkal szorosabb kötelék fűzi őket a bárdokhoz, kalapácsokhoz és csákányokhoz, mint az embereket saját fegyvereikhez. Elvárják, hogy minden törpe férfi eredményes legyen a kétkezi harcban, hogy bármikor megvédhesse népét. A föld alatt futó járatok, folyosók évszázados, évezredes szörnyetegeket rejtenek, melyek állandóan veszélyeztetik a törpék hazáját. A Harcosoknak azonban gondolniuk kell a kívülről fenyegető veszedelemmel is. A Zászlóháborúk alatt a törpék népének csatabárdos, fejszés, cskányos fegyveresei a Vörös Lobogók alatt szolgálva tették nevüket feledhetetlenné.

A törpék vallásában is komoly szerep jut a harcnak és a csatáknak, nem véletlen hát, hogy Tooma, a Fejszés, a Hadak Ura, a Kalandozók Védistene, a Fegyverek Élének Ereje, a Bátrak és Vakmerők Barátja, a Háború Istene talán a legtöbb hívővel rendelkező törpe istenség. Papjai és iskolái meghatározó szerepet töltenek be a birodalom harcászati életében, akár az oktatást, akár a hadipolitika döntéseit vesszük részletesebben szemügyre.

A Tarin-hegységben minden férfi és a legtöbb nő Harcos. Kivételt csak azok jelentenek, akik idejekorán valamelyik papi vagy más mágiahasználói hivatás mellett kötelezték el magukat, és annak iskolájába vétettek fel növendékként. A törpe férfiak számára kötelező a kétéves fegyveres kiképzés, de a nőket is szívesen látják. A birodalom szinte minden pontján találhatunk ilyen oktató központokat, ahol a fegyverforgatás művészetének elsajátítása folyik. A törpe férfiak 20 évesen kerülnek be egy-egy ilyen csarnokba, ahol két éven keresztül kell tudásuk legjavát nyújtaniuk. Az oktatást tapasztalt fegyvermesterek vezetik, nem ritkán sokat látott Tooma-papok. Az iskolától függ, hogy mely fegyverek használatában nyernek jártasságot a növendékek, de legnépszerűbbek azok, melyek hasonlítanak kissé a mindenki által sokszor használt bányászeszközökhöz. Így a legtöbben a harci kalapács, csatabárd vagy a csatacsákány használatát sajátítják el, akár az egykezes, akár a két kézre fogandó fegyverét. Sokkal jobban kedvelik az egykezes fegyvereket, mert így módjuk nyílik a pajzsok használatára is. Mások inkább a nehéz kétkezes fegyvereket részesítik előnyben, mert ezekkel mérhetetlen pusztítást végezhetnek, viszonylag rövid idő alatt. A kiképzés szükségességét soha senki nem vitatta, hiszen a barlangok mélyén mindennaposak a felbukkanó szörnyetegek, az örök sötétség szülöttei. Igaz, a törpék városaiban és azok környékén biztonságban érezheti magát mindenki, de aki elhagyja a sűrűn lakott területeket, felkészülhet arra, hogy minden pillanatban lecsaphat rá egy a folyosók nesztelen lakói közül.

Az iskolából kikerült törpék két-három évi tapasztalatszerzés után második Tapasztalati Szintű Harcosoknak tekinthetők, még akkor is, ha sohasem adják kalandozásra a fejüket. A fegyverforgatást tanító iskolák természetesen mással is megismertetik az ifjú törpéket. Tartást és büszkeséget nevelnek beléjük – bár ez minden törpének már születéskor sajátja –, továbbá stratégiai és föld alatti harchoz elengedhetetlen ismereteket. Még magányosan is alkalmasnak kell lenniük arra, hogy megtalálják a törpe településig vezető utat a sötét labirintusban, életben kell maradniuk több napon keresztül víz és élelem nélkül, képesnek kell lenniük alig néhány perc alatt rögtönzött fegyvert készíteniük a föld alatt. A felszíni világ lakóinak feleslegesnek tűnhet ez a túlzott elővigyázatosság, túl komoly fegyelem, sok szigorú elvárás. Tévednek, akik ezen a véleményen vannak. A törpék népe sokkal kevesebb főt számlál, mint akik a barlangokban kényelmesen elférnének. Nagyon lassan nő a lélekszám, egy családban ritkán születik kettőnél, háromnál több gyerek. Ezért minden élet százszor annyit ér, mint az emberi civilizációkban – minden lehetségest el kell hát követni megőrzéséért. Semmi sem múlhat a véletlenen, még a legváratlanabb helyzetekre is fel kell készíteni a tárnák ifjú lakóit. Persze, a tanítás nem minden: igazi, biztos tudás csak sok gyakorlatot követően születhet. Ez háromféleképpen szerezhető meg. A legtöbb törpe nagyon lassan ugyan, de fejlődik majd, a mindennapok veszélyeinek eredményeképp. Ekkor is beszélhetünk arról, hogy valaki egy Tapasztalati Szinttel magasabbra került, ám ehhez több évtizednek kell eltelnie. Jóval gyorsabb fejlődést jelent, ha valaki csatlakozik a törpék reguláris seregéhez, melynek feladata a birodalom biztonságának megőrzése. Ez a hadsereg viszonylag állandó létszámú, katonái a határokon és a fel nem derített barlangok peremén teljesítenek szolgálatot. A mélységbéli ismeretlentől védők a tapasztaltabbak, ahhoz, hogy valaki ide kerülhessn, legalább három év példás szolgálat szükséges a felszíni határvidéken. A Mélység Őrizői talán a társadalom legmegbecsültebb tagjai a papság után, ők vigyázzák az új és évszázados tárnák, bányák biztonságát, minden törpe család nyugodt álmát.

A harmadik út a tapasztalatszerzésre, ha valaki Kalandozónak áll. Ez kevés törpével történik meg, mivel a barlan-



gok félhomályát sokkal jobban kedvelik, mint a felszín nyílt térségeit. Általában azokból a törpékből lesz Kalandozó, akik már sokszor teljesítettek szolgálatot a felszínen, esetleg idegen államokban is, az Északi Szövetség területén. Ők éveken keresztül utazgatnak Yneven, előfordult, hogy még a Sheralon túlra, Délre is eljutottak. Ezalatt élményeket gyűjtenek, tapasztalatokat, benyomásokat szereznek és természetesen újabb és újabb kihívásokat keresnek. Mindig az igaz oldalra állnak, tisztelik a hűséget és a becsületet. Nehezen kötnek barátságot, de ha egyszer megtörtént, nincs náluk igazabb barát. A Kalandozók aztán rendre visszatérnek hazájukba, a Tarin-hegység mélyébe, hogy ott folytassák kalandos életük, vagy éppen megtalálják a rég áhított nyugalmat.

Törpe harcos

A törpék kötelező harcosiskolái a következő Képzettségeket oktatják az első Tapasztalati Szinten (a fajból eredő Képzettségek itt nem kerülnek felsorolásra):

Képzettség	Fok/%
3 fegyver használata	*Af*
1 fegyver dobása	*Af*
Pajzshasználat	*Af*
Ökölharc	*Af*
Vakharc	*Af*
Fegyvertörés	*Af*
Térképészet	*Af*
Építészet	*Af*

A további szinteken már teljesen önállóan, vezérfonal (azaz megadott Képzettségek) nélkül sajátítják el Képzettségeiket a törpék Harcosai. TSz-enkénti Képzettség-pontjaik megegyeznek a Harcosoknál leírtakkal, de Kp alapjuk csupán 3. Az elsajátítható fegyverek a már említett csatacsákány, csatabárd, harci kalapács, továbbá a rövidkard, tőr, nyílpuska és a különböző buzogányok.

A fent leírt Harcosok képezik a törpe gyalogság derékhadát.

Rackla-lovasok

A Rackla-lovasok olyan veteránok, akik már pontosan 7 éve állnak a sereg szolgálatában. Ha ezek után alkalmasnak ítéltetnek, meg kell tanulniuk a Rackla-lovaglás művészetét. Az állat, mivel repül, nehezebben megülhető és irányítható, mint egy közönséges hátas, mint például egy ló. Miután a kellő metódust elsajátította, majd Racklalovasként folytatja katonai szolgálatát. Ez nem csak magasabb rangot jelöl, más típusú feladatokat is jelent. A Rackla-lovasok a törpe hadsereg leggyorsabban mozgatható egységei, mindig ott kell lenniük, ahol a legnagyobb a baj.

A Rackla-lovasok kiképzése számtalan dologban eltér az „egyszerű" törpe Harcosokétól. A Rackla-lovas az alábbi Képzettségeket kapja meg az első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
Pszi	*Mf*
Fegyvertörés	*Mf*
Pajzshasználat	*Mf*
Ökölharc	*Mf*
Vakharc	*Mf*
Idomítás (csak Rackla)	*Af*
Nyomolvasás/eltüntetés (csak barlangokban vagy katakombákban)	*Af*
Hangutánzás (barlangi lények)	*Af*
Legendaismeret	*Af*

Rackla-lovas, mint már említettük, csak hosszú tanulás után válhat valakiből. Ez a játék nyelvére lefordítva annyit tesz, hogy a törpe karakternek el kell jutnia, mint törpe Harcos, az ötödik Tapasztalati Szintre. Ekkor választhatja, hogy Rackla-lovas akar lenni. Ha igen, úgy haza kell térnie Tarinba (feltéve ha éppen nincs otthon), és két évig tartó kiképzésen vesz részt. Ezt követően lesz első Tapasztalati Szintű Rackla-lovas. Ennek persze vannak előnyei és hátrányai is:

Az első TSz-ű Rackla-lovas annyi TÉ-vel, VÉ-vel, KÉ-vel és CÉ-vel rendelkezik, mint amennyivel az „előző életéből" érkezett (azaz ötödik szintű törpe Harcos), de minden értékéből le kell vonnia 5-öt.

Fp-je nem változik, de Kp-t és HM-et nem kap a következő két szinten.

Ép-je k6/2-vel nő.

Megkapja a Rackla-lovasok tradicionális egykezes csatabárdját. A csatabárd mithrillből készült, értékei: Támadások száma: 1, Sebzés: 1k10+3, KÉ 12, TÉ 20, VÉ 18, Súly 4, Ár 800 a.

Ezenfelül kap egy különleges sodronyinget, amely mithrillötvözetből készült, úgynevezett lunírból. Azt, hogy éppen miféllét kap, a karakternek az alábbi táblázat segítségével kell meghatároznia.

Ezek a csodálatos fegyverek és vértek a törpe kovácsok és papok legjobb munkái, megszerzésük egy törpe számára a megdicsőüléssel egyenértékű. Ugyanakkor elvesztésüknél nincs nagyobb szégyen egy törpe szemében. Ha egy Rackla-lovas elveszíti fegyvereit, le kell borotválnia szakállát, és addig nem nyughat, míg meg nem találja őket. Ha mégsem találná meg, úgy visszaminősül „egyszerű törpe Harcossá", és soha többet nem lehet Rackla-lovas. Ráadásul, míg nincsenek meg a fegyverei, addig nem léphet Tapasztalati Szintet és nem tanulhat semmiféle Képzettséget – a keresés teljesen leköti elméje minden szabad kapacitását.

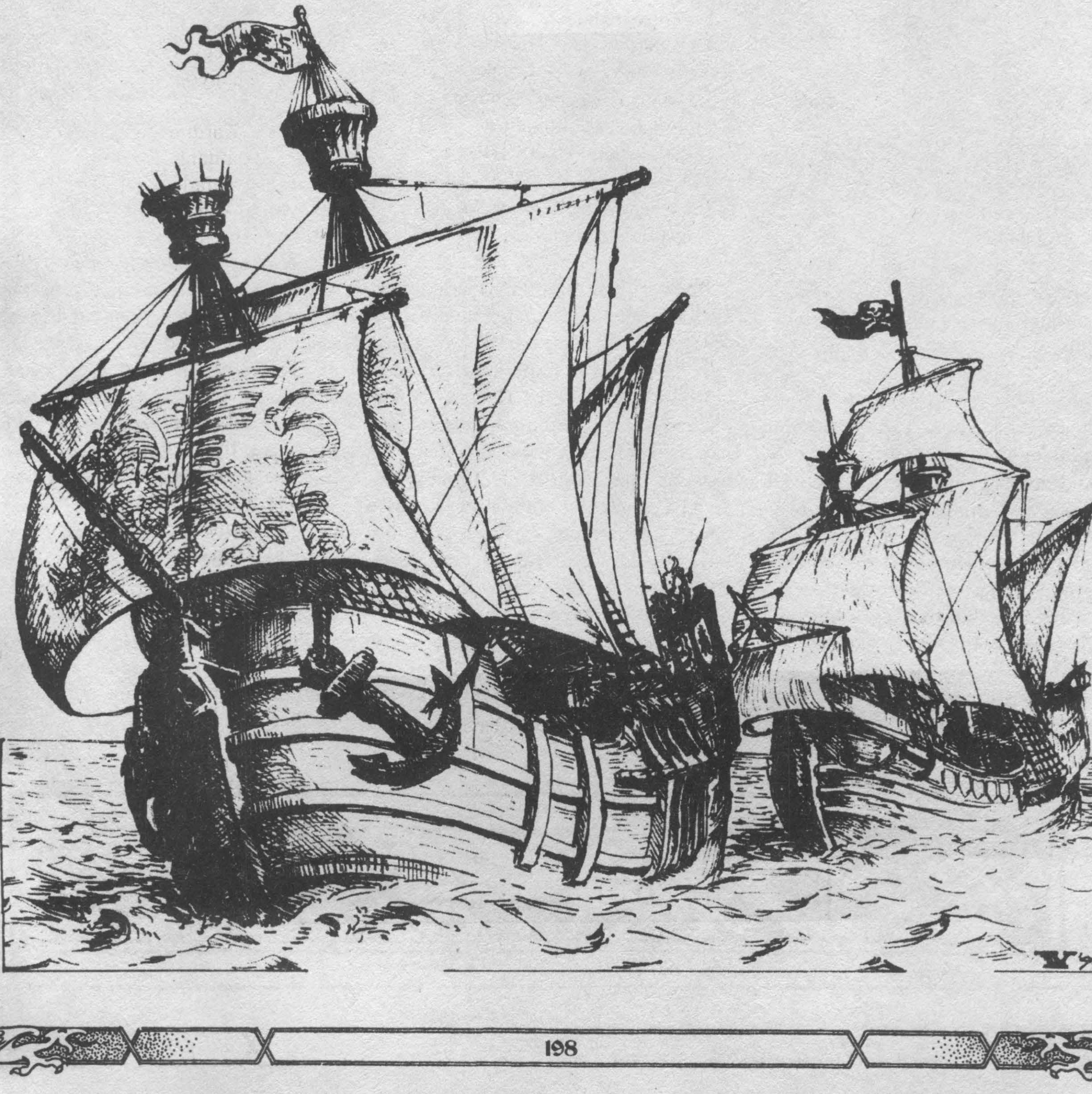
Fekete-vértesek

A Fekete-vértesek rendje egészen más csoport, sokkal kevesebb a kapcsolatuk a reguláris seregek katonáival, mégis nagyon fontos védelmi szerepet látnak el. Tulajdonképp Bul Ruurignak, a Mélységek Urának, a Minden Istenek Apjának lovagrendjét jelentik a Fekete-vértesek, akik folyamatosan együttműködnek az isten titokzatos papjaival. Feladatuk a mélység legveszélyesebb szörnyeinek elpusztítása, avagy sziklabörtönbe zárása. A törpe fegyveresek abszolút elitjét képviselik, a papokkal együtt félelmetes haditettek véghezvitelére képesek. Részletes mágiaismereti képzésben részesülnek, hogy tökéletesen együtt tudjanak működni a Mélységek Urának ynevi szol-

k100	Sordonying		Értékei		
01-25	Kéklunír	MGT:1	SFÉ:4	Súly:14	Ár:900a
26-65	Vöröslunír	MGT:0	SFÉ:3	Súly:13	Ár:1000a
66-85	Zöldlunír	MGT:0	SFÉ:4	Súly:13	Ár:1200a
86-97	Feketelunír	MGT:0	SFÉ:5	Súly:11	Ár:1300a
98-00	Holdlunír	MGT:0	SFÉ:6	Súly:10	Ár:1500a

gáival. Csak példaként említhetnénk néhány bevett, használatos taktikát. Bul Ruurig papjainak legfontosabb befolyási szférái az elemi és egyéb erőkkel, továbbá a térmágiákkal kapcsolatosak – eltérően az eddig megismert papoktól. A Fekete-vértesek – akik nevüket mattfekete, sötétben tökéletesen rejtő sodronyingükről kapták – minden tagja hordoz magánál egy különös tárgyat, egy talizmánt. Ez a papok mágiájának eredményeképp megmutatja a falakon, oszlopokon átfutó erővonalakat. Ennek segítségével könnyen megtalálhatják egy csarnok azon pontját, melynek jelenléte kritikus a mennyezet fennmaradása szempontjából. Rendelkeznek Elemi Erő kitöréseket raktározni képes vésetekkel is, melyeket egy mondattal lehet aktiválni. Így jól elhelyezve a rézen vagy ezüstön lévő vésetet, képesek pillanatok alatt tökéletesen beomlasztani barlangrészeket. A véseteket elhelyezhetik nagyobb gránittömbökbe fúrt lyukakban is; ezt aktiválva a szikla szilánkokra robban – a kellő erősség esetén –, szörnyű sebeket okozva a körülötte tartózkodóknak. Másik módszerük szintén félelmetes. A Fekete-vértes különítmények vezetői más rúnákat is hordoznak. Ezeket pálcára vésik, és le kell helyezni a talaj egy pontjára, hogy hegye a kívánt irányba mutasson. Ezek után kapcsolatba lépnek a Papokkal, akiknél hatalmas kővetők állnak egy gigantikus teremben. Itt kilőnek egy nagyobb sziklát, majd elteleportálják a jelhez. A kő nem veszít lendületéből, folytatja az útját, mintha semmi sem történt volna. Így – igaz, meglehetősen energiaigényes módon – a különítmény úgy működhet, mintha kővetőket vitt volna magával, mégis villámgyorsan haladhat. A Fekete-vértesek minden kétséget kizáróan Tarin legütőképesebb Harcosai, különösen Papjaik támogatásával. Soraik évenként alig két-három taggal bővülnek, ezeket a kivételesen tehetséges fiatalokat a közönséges harci iskolákban fedezik fel, és ajánlják fel nekik a Rendhez való csatlakozást. Túlzás lenne azt állítanunk, hogy közülük soha, senki nem lesz Kalandozó, de az tény, hogy évszázadonként nem több, mint öt-hat az ilyen törpe. A Feketevértesek rendjének egyetlen célja a mélységek szörnyű teremtményeinek elpusztítása a birodalom védelmében, így nem fordítanak sok figyelmet a felszíni világra.

Játékos karakter nem lehet Fekete-vértes!



Tiadlan

Tiadlan észak egyik legkülönösebb országa, nem Harcosairól, sokkal inkább Harc- és Kardművészeiről ismert. Őslakosai nem Ynev kontinenséről valók, a P.e.III.században érkeztek valahonnan távolról, egy mágikus vihar által megnyitott térkapun át. Azóta a nép megváltozott, alkalmazkodott környezetéhez, de sok mindent megőrzött ősi hagyományaiból is. A legfontosabb ezek közül a hármas hatalmai rendszer, a király (Korun), a Dorcha és a Duin uralkodása. A Dorcha vezetése alá tartoznak a harc- és kardművészetre szakosodott iskolák. A Duin irányítja az ország varázstudóit – Varázslókat, Papokat és Paplovagokat egyaránt. A király fennhatósága alá tartoznak a kézművesek, a parasztok, a kereskedők és a nemesség. A Dorcha a Harcművészek úrnője, a katonai hatalom birtokosa, de a király is rendelkezik némi haderővel: harcosait Kardmestereknek nevezik. A Kardmesterek játéktechnikai szempontból Harcos kasztúak, és nem a Dorchára, hanem a királyra esküsznek föl. Eredetileg ők alkották a király testőrségét, de mára túlnőttek ezen a feladaton; továbbra is a Király védelmezői, de fontos szerepet kapnak az ország védelmében is.

A Kardmesterek tudománya a Kardművészekéből származik, voltaképp nem más, mint annak egyszerűbb, gyakorlatiasabb válfaja. A Kardművészek nem elsősorban a harc és mások legyőzése miatt tanulnak bánni a karddal – útnak tekintik azt a tökéletes lelki harmónia felé. Az igazi Kardművész ereje nem a vívásban, hanem a Slan-Psziben rejlik. Ennek elsajátítása viszont eltökéltséget, kitartást és rengeteg gyakorlást kíván meg az arra vállalkozótól, hatása pedig csak lassan mutatkozik meg. A Kardmesterek tudománya ehhez képest gyorsabban, könnyebben elsajátítható, nem kell hozzá különleges szellemi tehetség, és hamar látványos eredményeket hoz. Sok tiadlani fiatal, aki kedvet érez a harchoz, de nincs meg benne a Harcművészek elhivatottsága, Kardmesternek áll.

A Tiadlanból származó harcos JK-k és NJK-k szinte bizonyosan Kardmesterek lesznek. Itt nem működik más hivatalos iskola, olyan veterán Harcos pedig, aki más harcmodort tanít, csak elvétve akad. A Kardmesterek iskoláját a király tartja fenn, a kiképzett harcosok is rá esküsznek fel. Jó kalandindítás lehet, ha a különlegesen tehetséges tanítvány (a Játékos Karakter) a királytól kap megbízást. Tiadlanban ezen kívül is sok kalandlehetőség akad, hiszen az ország szinte állandó háborúban áll a szomszédos Gro-Ugonnal és Toronnal. Bár komoly csaták nincsenek, mindennaposak a kisebb összecsapások és határvillongások. Gyakran a tiadlani Harcosok nem csak megvédik a határt, de maguk is portyára indulnak. Tiadlanban van ezenfelül a legtöbb város. Tiadlanban természetes a postakocsiszolgálat, a könyvnyomtatás, a városban a csatornázás, és még számos egyéb dolog. A nagy városok gazdasági életét a kontinensen mindenütt híres kereskedőházak határozzák meg. A kereskedők gyakran bérelnek fegyvereseket árujuk védelmére, különösen, ha a toroni, netán a gro-ugoni határ közelében halad el a karaván.

Kardmesterek

A Kardmesterek Iskolája Tiadlan híres harcosiskolája. A Kardmesterek kiképzése némiképp hasonlít a Kardművészekére, azonban közel sem olyan alapos. Kardforgató tudományban bátran felveszik velük a versenyt, de szellemi téren messze elmaradnak mögöttük. Igaz ugyan, hogy a Kardmesterek hétéves kiképzése alatt nagy figyelmet fordítanak a lélek felkészítésére is, ez azonban csak egyfajta kiegyensúlyozottságot ad, meg sem közelítik az igazi Slan-Pszi használatát. A játékszabály szempontjából ez azt jelenti, hogy bár bírnak Slan alapon nyugvó Pszi Képzettséggel, ez csak annyira teszi őket képessé, mint a Pyarroni módszer Alapfoka. Megvan az az előnyük a közönséges Pszi alkalmazókhoz képest, hogy Slan-metódussal felépített statikus pajzsuk lebonthatatlan, azonban soha nem fejlődhetnek tovább a Pszihasználat Mesterfokára.

A Kardmesterek rendkívül jó Harcosok, technikai tudásuk és harci tapasztalataik nemegyszer megközelíti a Kardművészekét és mindenképpen túlszárnyalják a Fejvadászokét. A hosszú kiképzés alatt rengeteg mindent tanulnak a tiadlani Harcosok, de ami legalább olyan fontos, mélyen beléjük nevelik a tisztelet és erkölcs Tiadlanban elfogadott szabályait. Minthogy a Kardmesterek tudása alapvetően a kardművészek technikáin és ismeretanyagán alapul, nem csoda, hogy erkölcsi kódexük is azokét utánozza. Bár a nevelés korántsem olyan szigorú, mint a Dorcha alattvalói esetében, Tiadlanban a harcosok sem szoktak dicsekedni fegyverforgató tudásukkal, és csak olyankor rántanak kardot, ha nyomós okuk van rá. A tanoncoknak rengeteg mindent el kell sajátítaniuk kardjuk forgatásán kívül, hogy a király végül ünnepélyes keretek között kardmesterré avassa őket. Egy 1.TSz-ű Kardmester a következő Képzettségekkel bír:

Képzettség	Fok/%
2 fegyverhasználat	*Af*
Ökölharc	*Af*
Írás/Olvasás	*Af*
Pszi (spec. pyarroni módszer)	*Af*
Etikett	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Mászás	10%
Ugrás	10%
Esés	20%

Ezt követően a további Tapasztalati Szinteken az alábbi Képzettségeket kapják:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Vakharc	*Af*
4.	1 fegyverhasználat (mesterkard)	*Mf*
5.	Lefegyverzés	*Af*
6.	Sebgyógyítás	*Af*

Mivel a Kardmesternek sok mindent el kell sajátítania, kevesebb ideje és energiája marad egyéb Képzettségek tanulására, ezért Kp alapja 4, amihez szintenként további 12-t adhat. A Kardmesterek kiváló harcosok, rendkívül já támadó technikákat ismernek, védekezésük azonban valamivel gyengébb. Az ok nem rossz felkészítésükben, hanem a Kardművészekéhez hasonlatos filozófiájukban keresendő: ha egyszer kardot húznak, arra komoly okuk van. Ilyenkor minél előbb, minél hatékonyabban igyekeznek végezni ellenfelükkel. A Kardmesterek KÉ alapja 10, TÉ alapja 25, de VÉ alapjuk csak 70. Az 1.Tapasztalati Szinten elsajátított fegyverek közül az egyik a kard, amit később megtanulnak mesterien forgatni. Ez leggyakrabban a hosszúkard tiadlani változata, a mesterkard, ami sok hasonlóságot mutat a Slan karddal. A mesterkard mindazonáltal nem olyan remekbe szabott munka, mágikusan nem is kötődik gazdájához, csak érzelmileg. Ezt a kardot a Kardmesterek mesterré avatásuk napján kapják. Vértet nem szívesen hordanak. Néha ugyan felöltenek a Kardművészekéhez hasonló pikkelyvérteket, ezekben azonban nem mozognak olyan jól, hiszen járatlanok viselésükben.

Toron

Toron, a kiforrott kyr kultúra utolsó fellegvárának szerepében tetszelgő, velejéig romlott, kaotikus birodalom különös harcosok hazája. Ezen azonban mit sem kell csodálkoznunk egy olyan államban, ahol a törvényeket Boszorkánymesterek hozzák, és betartásukról – helyesebben be nem tartásukról – orgyilkosok és tolvaj klánok gondoskodnak. A fegyver itt hatalom, de csak ha kellő megfontoltsággal és okosan használják. Mindig tisztában kell lennünk azzal, ki is az ellenfél – még ha egy pillanatban gyengének tűnik is, másnap újult erővel, és kegyetlen szövetségesekkel vághat vissza. A birodalom életének oly szerves részévé vált már – mind a mágiahasználók, mind a nemesség soraiban – az intrika, a hazugság és a megtévesztés, hogy ezek nélkül Toron politikai élete minden bizonnyal összeomlana. Ynev legfejlettebb, legeredményesebb kémhálózatának megszületése is ennek látványos eredménye. Egy ilyen országban a fegyver a legritkábban kerül egyenes jellemű hősök kezébe – de legalábbis ritkán marad ott sokáig. A nyíltság és a szókimondás ugyanis a legbiztosabb út ahhoz, hogy gyorsan és eredményesen tegyünk szert ellenségekre. Az ellenség pedig Toronban, ha teheti, nem egyenlő feltételekkel, és nem tisztességesen támad. Kedveli a túlerőt, a meglepetést, a hátulról támadást, a mérget – akárcsak mindenki, aki hoszszan szeretné megőrizni a kézbe kapott fegyvert.

Toronban háromféle Harcossal találkozhatunk. Az első – leggyakoribb – típus a sorkatonáké. Közülük csak a magas rangú tisztek romlottak lelkük legmélyéig, az egyszerű fegyveresek csak parancsot teljesítenek. Ritkán kegyetlenebbek az átlag toroninál, bár a kétkezi harcban nem tartózkodnak a piszkos trükkök alkalmazásától. Ha méreghez jutnak, használják, ha hátulról szúrhatnak, nem várnak, ha ágyékon rúghatják az ellenfelet, megteszik. Egyfajta józan erkölcsmentesség és eredményesség utáni vágy jellemzi tevékenységüket. Nem gondolkoznak túl sokat, különösen nem morális kérdéseken. Az átlagos toroni seregekben a közkatonák fegyvere a gyalogsági lándzsa és a rövidkard. Emellett közepes pajzsokat és láncinget használnak. A lándzsák hegye középmagasságtól lefelé visszafelé fogazott, hogy ha kiszakad a sebből, csak tépett húst hagyjon maga után. Mivel fogazás csak a hegy közepéig található, felszíni sebekből és a páncélon fennakadt támadásokból nem tart sokáig kiszabadítani a fegyvert. Súlyos seb után pedig kár lenne a kapkodás... Pajzsaik szögekkel kivertek, rövidkardjuk szintén tépőhorgokkal készült.

A közkatonák a császár és a Boszorkánymesterek által fenntartott iskolákban tanulnak. Az ország nemesei is létesíthetnek iskolákat, de erre engedélyt kell kérniük a császártól – aki ezt általában meg is adja, ha a kiképzett katonák egy hányada a saját seregébe áll. A nemesek természetesen nem alkudozhatnak – így az iskoláikban végzetteknek csak jó kétharmadával rendelkeznek, a többi katona a Birodalmi Légió tagja lesz. A császár nem ellensége az elit alakulatok képzésének sem – erről a későbbiekben még bőven esik szó. A legnagyobb sorkatonai iskolák a határok közelében és Shulur környékén vannak – így veszedelem esetén azonnal mozgósíthatók a fegyveresek. A kiképzés egy éves, ez után legalább hat éves szolgálat következik.

Az itt képzett katonák, különösen a leszolgált hat év után, felveszik a versenyt a kalandozó Harcosokkal, első Tapasztalati Szintűnek számítanak. Leggyakrabban a már felsorolt fegyverek használatában jártasak, továbbá a tőr hajításában és forgatásában. Rendelkeznek a Harcosok általános Képzettségeivel, de ennél többet az iskola nem nyújt.

A fegyverforgatók másik nagy csoportját képezik a nemesi és kisnemesi fegyverforgatók. Olyan Harcosok a tagjai, akik nem megélhetési forrásuknak tekintik a vívást, csupán tisztában kívánnak lenni az önvédelem alapjaival, vagy kedvtelésként foglalkoznak a fegyverekkel. Meglepő, de ezek között igazi mesterek is akadnak, akik könnyedén sarokba szorítanának egy közepesen tapasztalt Kalandozót. Fegyverük legtöbbször a tőrkard vagy a hoszszúkard, de a másik kézben mindenképp hosszú, vékony pengéjű tőrt használnak. A nemesi párviadalok – mert akadnak ilyenek, nem is kis számmal – jól követik a shadoni hagyományokon alapuló általános párbajszabályokat, de nem ritka, hogy mindkét fél aljas trükkökkel kíván felülkerekedni. A nemesi fegyverhasználat legjellemzőbb vonása a már említett két fegyver használata, és a hatékony, ugyanakkor elegáns stílus. Nehézvértet nem használnak, de nagyon népszerűek a sodronyingek és a helyi, különleges sodronymelllény. Ez utóbbi – neve ellenére – nem mellény, mindenben hasonlatos a sodronyinghez. Azonban könnyű szövésű, és kiváló acélból készült. Ára két-háromszorosa a hagyományos sodronyingnek, de tulajdonságai jobbak is ennyivel. Alig akadályozzák a gyors, elegáns mozgást, mégis hatékony védelmet biztosítanak (SFÉ: 3, MGT: 0).

A fegyverforgató nemesek nem valódi ellenfél ellen vívott küzdelmekben lesznek tapasztaltak, hanem a napi több óra gyakorlóvívással. Elegendő pénzért a legjobb mesterekkel gyakorolhatnak hosszú órákon át, anélkül, hogy veszélyeztetnék saját életüket. A két fegyver használtára több iskola is épült, attól függően, hogy melyik fegyvert használják inkább védekezésre, melyiket támadásra, a szúrásokat vagy a vágásokat részesítik-e inkább előnyben.

Toroni Ezüstkard Bajnok

A két leghíresebb iskola Shulurban működik, az egyiket a Boszorkánymesterek, a másikat egy Kalandozó alapította. Ez utóbbi kétszáz évvel ezelőtt született, azóta már több generáció nőtt fel terméskőből rakott falai közt. Az itteni vívómesterek nem csak a vívás alapvető formuláit és technikáit oktatják, hanem a hosszú idővel azelőtt rájuk hagyott túlélő filozófiát is. Az iskola falai közül kerültek ki a leghíresebb Kalandozók, annak ellenére, hogy az itt tanuló nemesek a legritkább

esetben érkeznek azért, hogy a fegyverforgatók kalandos életét éljék. Ám a sok elbeszélt élmény, a hallott történetek és a vívómesterek személyisége az igazán fogékonyakat magával ragadja, így előfordult, hogy még a legjobb családból származó nemes sem tudott ellenállni a kalandok hívó szavának, miután megszerezte a Shuluri Ezüstkard Iskola oklevelét, három éves oktatás után. Az innen kikerült vívómesterekből ritkán lesznek Kalandozók, de ha azzá válnak, nem csak a fegyverforgatásban lesznek jártasak, hanem sok más Képzettségben is.

Az Ezüstkard Bajnok karakterek az első Tapasztalati Szinten a következő Képzettségeket sajátítják el az iskola kalandozó mestereitől:

Képzettség	Fok/%
2 fegyver használata (hosszúkard v. tőrkard, tőr)	Af
1 fegyver dobása (tőr)	Mf
Lovaglás	Af
Ökölharc	Af
Kétkezes harc	Af
Írás/Olvasás	Af
Legendaismeret	Af
Etikett	Af
Sebgyógyítás	Af
Ugrás	20%

A Kalandozó a további szinteken a következő Képzettségeket kapja meg:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Méregkeverés/seml.	Af
3.	Heraldika	Af
5.	Lefegyverzés	Af

Az itt tanult Harcosok a sok elsajátítandó Képzettség miatt kevesebb Kp-t kapnak, mint harcos társaik, Tapasztalati Szintenként nem 14-et, csak 10-et.

Az itt tanuló karakterek mit sem kapnak az iskolától – kivétel ez alól a tudás, és az ezt tanúsító oklevél, valamint egy ezüstszín kard tetoválás, amit általában a jobb karon helyeznek el az iskola tetováló művészei. Ezeken felül mindent saját anyagi lehetőségükkel kell megoldaniuk, ami persze nem nehéz, hisz az Ezüstkard Bajnokai általában nemesi származásúak.

Toroni elitharcos

A harmadik harcos csoport az elit alakulatokat és kalandozó harcosokat foglalja magába. A két társaság közti határok összemosódnak, mert az iskoláik közösek. Az elit alakulatok képzésére négy iskola működik Toronban, az egyik a fővárosban, a császár fennhatósága alatt. A másik kettő a Quirontenger egy-egy szigetén terül el, a Boszorkánymesterek birtokaként. A negyedik egy főnemes, az északi tartományokat kézben tartó Seur Lyechard arr Muarad fennhatósága alatt működik. A négy iskolát négyszázötven éve egy közös iskola négy mestere alapította, mely azóta már megszűnt. A négy utódiskola oktatási módszerei ezért meglehetősen hasonlóak, az elsajátítható fegyverhasználat és egyéb Képzettségek is ugyanazok. Ezek az iskolák valóban az élet viszontagságaira készítik fel a Harcosokat, a helyi körülmények figyelembevételével. Toronban az elit alakulatoknak sokszor Boszorkánymesterek és Fejvadászok ellen is meg kell állniuk a helyüket, mint testőrök vagy mint pusztító különítmények. Képzésük átmenet a Harcosok, Tolvajok és Fejvadászok iskolái között, emellett nem csekély mennyiségű mágikus ismeretre is szert kell tenniük, hogy a Boszorkánymesterek ellen, vagy velük összehangoltan működve eredményesek lehessenek. Az iskolába hosszú felvételi vizsga után kerülhetnek a növendékek, akiknek Gyorsaságban, Ügyességben, Erőben, Állóképességben és Intelligenciában is bizonyítaniuk kell rátermettségüket. A tanulás 8 hosszú, kemény évet vesz igénybe, de az utolsó évben a felnőtt Harcosok már bevetéseken vesznek részt, mestereik irányításával. Ezt követően három év kötelező szolgálat következik, az iskola tulajdonosának seregében – tehát vagy a császár, vagy a Tíz Hatalmas leszármazottai, vagy Seur Lyechard szolgálatában. Ezt meg lehet váltani pénzzel is, ha a Harcos befizeti az előre kialkudott összeget, szabad. Arannyal, ha nincs belőle elég a teljes szabadsághoz, szolgálati idejét évenként is csökkentheti, így elérheti, hogy csak egy vagy két évet kelljen teljesítenie. Egy év mind a négy iskolában – hosszas egyeztetések után – pontban 500 aranyat jelent. Ha tehát egy igényes nemes testőrkapitányhoz szeretne jutni, 1500 aranyért Toron egyik legjobbját kaphatja – hacsak nem olyat választ, aki már teljesített két, esetleg három év szolgálatot, hiszen azután sokkal tapasztaltabbá érik a Harcos. A legtöbb fegyverforgató a három év szolgálat leteltével is a sereg kötelékében marad, hiszen biztos megélhetésre és nem elhanyagolható izgalmakra könnyen tehet szert ezen módon. Megbecsült tagja lesz az elit különítményeknek, olyan fegyverforgató, akire mindig szükség van. Vannak, akik ennél többre vágynak: Kalandozónak állnak, kémnek, vagy tagjai lesznek valamelyik tolvaj vagy orgyilkos klánnak. Aki itt végezte tanulmányait, biztos lehet benne, hogy nem lesz unalmas élete, az iskola pedig felkészítette a legkomolyabb kihívásokra, a legnehezebb feladatokra is. Az iskolában a gyorsan használható fegyvereket részesítik előnyben, a könnyű vérteket és a célzott fegyvereket, akárcsak a Fejvadászoknál. A párhuzam nem véletlen, és nem az egyetlen a két irányzat között.

Az iskola növendékei a következő Képzettségeket sajátítják el az első Tapasztalati Szinten:

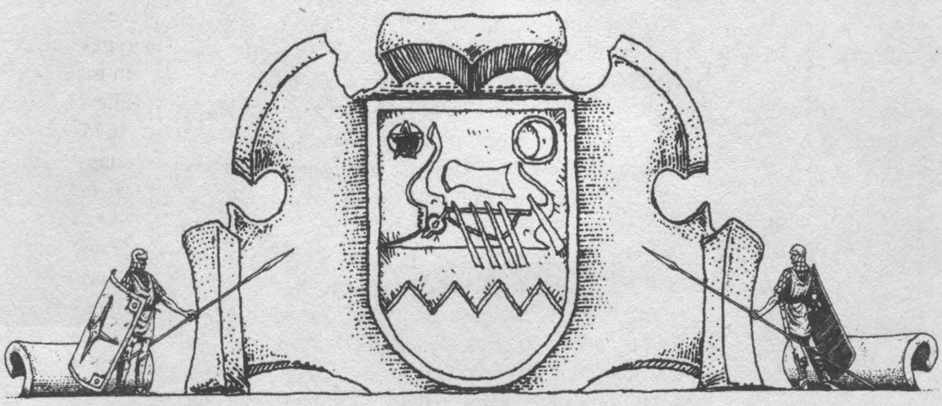
Képzettség	Fok/%
3 fegyver használata	Af
1 fegyver dobása	Af
Ökölharc	Af
Írás/Olvasás	Af
Pszi	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Mászás	35%
Esés	25%
Ugrás	25%
Rejtőzködés	35%
Lopódzás	35%

A további Szinteken a következő Képzettségekben részesülnek:

TSz	Képzettség	Fok/%
2.	Mágiaismeret (Boszorkánymester)	Af
3.	Sebgyógyítás	Af
4.	Hátbaszúrás	Af
5.	1 fegyverhasználat	Mf
6.	Méregkeverés	Af
7.	Kötelékből szabadulás	Af
8.	Álcázás/Álruha	Af

A fentieken kívül a karakter minden szinten 20%-ot eloszthat az 1.Tapasztalati Szinten megkapott Százalékos Képzettségekre. A sokrétű ismeretek kötelező elsajátítása kevesebb időt hagy egyéb tudományok elsajátítására, így a Harcos Tapasztalati Szintenként csak 6 Kp-t kap, Kp alapja pedig csupán 5.

Az elitharcos leszerelése után megkapja sodronymellényét, hosszúkardját, valamint egy könnyű harci lovat.



Dél harcosai

PYARRONI ÁLLAMKÖZÖSSÉG

LAR-DOR

A Délvidék, de talán az egész kontinens legnevesebb kalandozóiskolája a Larmaron medence mélyén elterülő, tengernyi méretű tó partján található. Itt eredetileg a Fehér Páholy varázslóiskolája épült fel P.sz. 2647-ben, ám az ezt követő páratlan fejlődés magával hozta előbb a város, majd a többi iskola rohamos épülését. Nemsokára Syenas városa akkorára duzzadt a varázslóiskola körül, hogy többé már nem lehetett Pyarron elővárosának tekinteni – önálló államként felvételt nyert az Államközösségbe. A Fehér Páholy – felismerve szükségességét – megalapította előbb az Északi, majd a Belsőszigeti Iskolát varázslótanoncai számára. Ekkorra a tó partján a legkülönbözőbb féle és fajta iskolák működtek. Itt szinte minden kalandozó kaszt képviselői jelen vannak, kevés olyan tudásforma akad, amit Lar-dorba jőve az érdeklődő ne sajátíthatna el. (Ilyen a Tűzmágia, melyet Ordanon kívül sehol sem oktatnak, valamint egyes vallás, melyeket a Pyarroni Paktum tilt.) Még a tolvajlás kétes értékű mesterségét is elsajátíthatja az, aki kedvet érez hozzá, bár tegyük hozzá, nem mindig törvényes keretek között. Hasonlóképp tanulhat itt a Játékos karakter Boszorkánynak vagy Boszorkánymesternek is. Az ilyen tudományok művelői általában valamiféle egyéb foglalkozás mellett, titokban űzik mesterségüket és képzik tanítványaikat. Persze téved, aki azt hiszi, hogy a városállam vezetése előtt sokáig rejtve maradhatnak az efféle tevékenységek – ám ha a Boszorkány vagy a Boszorkánymester elvei nem ellenkeznek az Államközösségben elfogadottakkal, akkor szemet hunynak ténykedése felett. Ha azonban olyan vallás híve lenne, amit Pyarron elvei tiltanak, hamarosan az inkvizítorokkal kell szembenéznie.

Lar-dort a helyi iskolák és nemesek küldötteiből felálló Szenátus irányítja. Bár gyakorlatilag semmit sem termelnek, mégis szinte minden beszerezhető. Ez az iskolaváros hírnevének és gazdagságának köszönhető. Mivel a legtöbb itteni iskolában tandíjat kell fizetni, a pénzforgalom tekintélyes. Bár a városállam eltartja saját magát, Pyarron is támogatja. Ennek több oka is van. Először is, az itteni iskolákban a Kalandozók kiképzésének szerves része a pyarroni erkölcs tanítása. Tanuljon valaki Harcosnak vagy akár Gladiátornak, a hosszú évek alatt keményen belenevelik Pyarron elveit. Ezek között az elvek között pedig a hűség és a tisztelet is szerepel, ezért a legtöbb innen származó Kalandozó szívén viseli egykori iskolája sorsát. Emellett a legtehetségesebbeket az Inkvizítorok Szövetsége is megkeresi és felkéri az együttműködésre. Természetesen az illető minden következmény nélkül nemet mondhat, általában mégsem ez történik: a Szövetséghez tartozni olyan dicsőség, amire minden pyarroni hitű lar-dori tanuló vágyik. A Szövetség inkvizítorai mellett Pyarron államának és az Államszövetségnek az ügynökei is innen kerülnek ki. Minthogy Lardorban rengeteg Kalandozó tanul, Pyarronnak sosincs gondja, kire bízza a kényes, embert próbáló feladatokat.

A lardori iskolák kivétel nélkül egyének képzésére helyezik a hangsúlyt, legyen bár szó Harcosokról vagy Papokról. Itt nem található zsoldoskiképző telep, minthogy a városnak hagyományos értelemben vett katonasága sincs. Az iskolaváros védelméről a leendő és egykori Kalandozók gondoskodnak – nem is akárhogyan. Ha komoly veszély *fenyegetné* Lar-dort, számtalan itt tanult Kalandozó sietne segítségére, ami félelmetes erőt képvisel. Bár szám szerint így is kevesen lennének, tudásuk és hatalmuk seregek erejét is túlszárnyalná. Ez egyben magyarázatot ad arra is, miként vészelte át az iskolaközpont a Dúlás (P.sz. 3675-79) éveit.

A diákok nagy része az Államközösség nemesi és gazdag polgári családjaiból kerül ki, de a világ minden tájáról érkeznek ide tanulni vágyók, hiszen aki Lar-dorban végez, az bízvást megállja a helyét az életben is. Pyarron városában – s szerte az Államközösségben – igen jó ajánlólevél a lar-dori diploma.

Lar-dorban számos kisebb-nagyobb harcosiskola, és talán még több magányos mester működik. Ez utóbbiak kivétel nélkül itt végeztek, és jó darabig Kalandozóként élték életüket. Visszavonulva itt telepedtek le, s tudásukat most átadják az arra érdemeseknek – természetesen tisztes díjazás fejében. Ezek a mesterek hihetetlenül borsos árat kérnek, nem ritka, hogy évente 60-80 aranyat is felszámítanak tandíjként. A kiképzés hosszú, legalább négy, nemritkán hat-hét évig is eltart. A nagyob iskolákban olcsóbb a tanulás, „mindössze" 20-30 arany évente, azonban a képzés rövidebb, négy-öt évig tart. Akadnak néhányan, akik jóval olcsóbban, vagy épp ingyen tanulhatnak itt is, de csak akkor, ha kivételesen tehetségesek.

Lar-dor hírességei közé tartozik gladiátoriskolája, mely minden főbb ismert viadaltípust megtanít növendékeinek. Ebbe az iskolába csak szabadok járnak, akik dicsőséget keresve kívánnak az arénában küzdeni. Akik itt tanulnak, elsajátítják az állatok és szörnyetegek elleni harc fortélyait, akár a dzsadok, de megtanulják a különböző fegyverek *elleni küzdelmet is*, mint az asziszok. Megismerik ezenfelül a toroni és haonwelli viadalok szabálya-

it. Képzettségeiket, harcértékeiket tekintve megegyeznek a *Első Törvénykönyv*ben leírtakkal.

Minthogy Lar-dorban szinte minden kaszt képviselői jelen vannak, az itt tanulók számos lehetőség közül választhatnak: gyakorlatilag bármilyen Képzettséget elsajátíthatnak anélkül, hogy elhagynák a várost. A fegyverforgatást és az ehhez kapcsolódó Képzettségeket természetesen iskolájukban tanulhatják meg, de tudományokat éppúgy elsajátíthatnak, mint világi mesterségeket. Az alvilági Képzettségek tanulása már valamivel bajosabb, de ha valaki megfelelő összeköttetésekkel és elegendő pénzzel rendelkezik, ez sem lehetetlen.

A Lar-dorban tanult NJK-k felveszik a versenyt a Játékos Kalandozókkal: harci tudásuk és egyéb Képzettségeik legalább olyan szinten állnak. Ezekkel általában Pyarron ügynökeként találkozhatnak a karakterek. Ha jellemük és vallásuk pyarroni, vagy legalábbis ott elfogadott, ez a találkozás előnyös lehet a számukra, ha azonban valamilyen sötét istent (Ranagolt, Orwellát stb.) szolgálnak, az inkvizítorok komoly ellenfélnek számítanak. Ha a Játékos Karakter tanult Lar-dorban, valószínűleg felajánlják neki, hogy csatlakozzon a Szövetséghez. Ez ismét több kaland lehetőségét veti fel, hiszen az inkvizítorok élete korántsem eseménytelen.

Syenas Bástyái

A Syenas Bástyái az egyik leghíresebb Harcos iskola Lar-dorban. Mint neve is mutatja, Syenas városában működik. Egyszerre több mint száz tanonc tanulja és gyakorolja benne a fegyverforgatás művészetét. Havonta egy arany a tandíj, ami az ynevi időszámításnak megfelelően évi kerek 30 aranyat tesz ki. Az itt tanulók öt éven keresztül sajátítják el a különböző Képzettségeket és tudományokat. Az iskola vezetői nagy gondot fordítanak rá, hogy az innen kikerülő Harcosok vérbeli Kalandozók legyenek.

A Lar-dorban működő iskolák nagy hangsúlyt helyeznek arra, hogy a náluk tanult Kalandozók ne csak saját kasztjuk tudományában jeleskedjenek, de általában is műveltek legyenek, ezért minden indulónak először az Írás-Olvasás tudományát kell elsajátítania. Ezt a Képzettséget az itt tanuló Harcosok és Gladiátorok is megkapják az 1.Tapasztalati Szintet, külön Kp áldozása nélkül. A Harcosok számára alapvető Képzettségeken kívül (lásd: *Első Törvénykönyv* 32. oldal) az itt tanulók az Ökölharcot és a Pszit is elsajátítják. Ezeket a Képzettségeket azonban már nem jutalomként kapja az itt tanuló Harcos, hanem erre kell áldoznia a Kp-it. Ha akarja – és maradt elég Képzettség-pontja – a karakter itt bármi mást is megtanulhat, legyen az Mágiahasználat vagy Titkosajtó-keresés.

Syenas Bástyájában a legkülönfélébb fegyverek közül választhat a leendő Harcos. Bármilyen eszközt válasszon, az iskola kiegyensúlyozott, nyugodt küzdőt farag belőle, ami a Harcértékek szempontjából annyit tesz, hogy HM-je egyformán oszlik meg Támadó és Védő Értéke között. Természetesen fejlesztik a Harcosok kezdeményezőkészségét is, de nem túl kiemelkedő módon. Célzó Értékét fejlesztenie csak olyan Harcosnak kell, aki valamilyen célzó fegyver használatát tanulja. A fenti értékektől eltérhetnek a Játékosok, ám ez esetben minden bizonnyal különcnek fogják tartani őket az iskola falai között. A választott fegyvert és vértet a Kalandozónak magának kell megvásárolnia – esetleg családja vásárolja meg számára, ha olyan helyről származik. Ezt a kiképzés után kezdő felszerelésként természetesen megkapja.

A Lar-dorban végzett Harcosokat szerte az Államszövetségben megbecsülik. Ha valaki testőrt, katonát akar felfogadni, jobbat el sem tud képzelni, mint hogy egy lar-dori Harcost béreljen fel. Hasonlóan jó az itt tanulók kapcsolata az Inkvizítorok Szövetségével. Az innen származó NJK-k Műveltsége minden esetben meghaladja a 12-t. Lar-dor és a tanulóévek arra is jók, hogy az ember barátokat gyűjtsön, ezért van az, hogy az ott tanult Kalandozók mind összetartanak.



Predoc

Ha Yneven valaki meghallja Predoc nevét, az első, ami az eszébe jut, az óbor. Ha valamivel műveltebb, netán ismerős azon a vidéken, eszébe jutnak a méltán híres predoci telivérek, amelyekben pegazusok vére csörgedez. Kevesen említenék viszont a vértes lovasságot, pedig ez a nemesi sereg legalább annyira jellemző Predocra, mint a bor vagy a ménesek. A Predocban és Edorlban letelepedő nemesi családoknak számos kérdésben kellett dönteniük a két hercegség megalakulását követően. Az egyik a hadsereg felállítása volt. Predocban nemesi sereget alapítottak. A pegazusoktól származó, hófehér telivérek tenyésztése egyértelműen magával vonta a lovasság kifejlődését. Később, hogy az óbor Yneszerte közkedvelt itallá vált, Predoc hihetetlen mennyiségű vagyont halmozott fel a borkereskedelemből. Ezeknek az aranyaknak a jó részét a hadsereg fejlesztésébe fektette – nem eredménytelenül. Az évszázadok alatt kialakult nemesi vértes lovasság legendássá vált a Délvidéken. Ha azt mondjuk, hogy a Hat Város flottája az Államszövetség hajóhada, akkor bátran állíthatjuk, hogy Predoc a nehézlovassága.

A nemesi lelkesedés és a felhalmozott vagyon eredményeképp a Délvidék egyik legjobb lovassága ez. Bár számuk nem egetverő, alapos kiképzésük és különleges vértjük, fegyverzetük komoly erővé teszi őket. A szomszédos Edorl gyalogságával kiegészülve a Dúlás éveiben nemegyszer eredménnyel futamították meg az erre vetődő portyázó seregeket.

Predoc földjén – eltérően az Államszövetség más országaiban megszokottól – a nemességen kívül nemigen van érvényesülési lehetősége az embereknek. Kevés az igazán nagy város, a kézműves javakat Pyarronból hozzák be, hála a szerteágazó térkapuhálózatnak. Az itt élő nemesek nagy része vidéki kastélyokban, előkelő kúriákban lakik, míg a közrendű szabadok leginkább földműveléssel foglalkoznak falvaikban. Bár található itt is egy-két letelepedett Kalandozó, ezek szerepe nem jellemző. A predoci közrendűek, ha tanulni akarnak, Lar-dor iskoláit keresik fel. A Predocból származó JK és NJK szinte biztosan nemesi származású. A nemesek hagyományos elfoglaltsága mellett – borászat és lónemesítés – két lehetőség áll a kékvérű ifjak előtt: ha elég bölcsek, és van türelmük a tanuláshoz, Papnak, Paplovagnak, netán Lovagnak állnak valamelyik isten, illetve istennő szolgálatában. Ha temperamentumosabbak és türelmetlenebbek, a Vértesek Rendházában sajátíthatják el a harc fortélyait.

A Vértesek Rendháza Predoc legfontosabb harcosiskolája. Bár az innen kikerülők – nemesi rangjuknál fogva – lovagnak mondják magukat, mégsem a *Első Törvénykönyv* Lovag kasztjába tartoznak, mivel sok lényeges dolgot nem sajátítanak el a Lovag kaszt kritériumai közül. A predoci nemesek kedvük szerint kalandozhatnak, nem köti őket semmiféle szolgálat, ha azonban hazájuk veszélyben forog, kötelesek kiállni a herceg oldalán.

Predoci vértesek

A Vértesek Rendháza Predoc lagnagyobb harcosiskolája; minden olyan ifjú nemes itt tanul, aki nem érez magában elég elhivatottságot ahhoz, hogy valamely vallás szolgálatába szegődjék. Itt a kiképzés korántsem olyan szigorú, mint más reguláris seregeknél, mégis remek Harcosokat nevelnek – hála a jó kiképzőknek. Az iskola és a képzés teljesen ingyenes, a felvétel feltétele viszont, hogy a jelentkező predoci nemesi család sarja legyen. Létezik néhány kivétel, akik ugyan nem nemesi származásúak, de ők is nemesenszületettek. A képzés legalább négy éven át tart, de minthogy nem veszik túl szigorúan, van, aki öt-hat éven át is tagja a Vértesek Rendházának. A harc tudományán felül rengeteg egyéb tudnivalót is elsajátítanak a nemes ifjak, amire egy Lovagnak szüksége lehet, bár nem olyan alapossággal, mint egy valódi lovagrendben. A nemesi származás azért is alapkövetelmény, mert az ország hadserege kizárólag nemesekből tevődik össze, akik maguk szerzik be fegyverüket, vértjüket, hátasukat. Természetesen a Vérteseknél tanuló Harcosok mind a lovas harcmodort sajátítják el.

Lássuk most, milyen Képzettségeket is kapnak meg az 1.Tapasztalati Szinten!

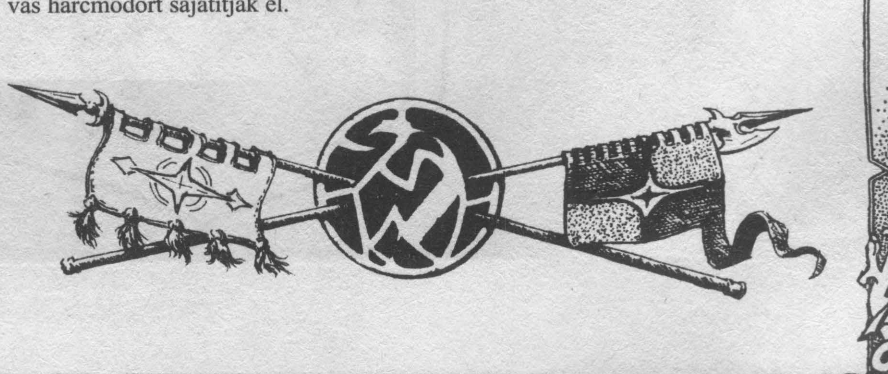
Képzettség	Fok/%
4 fegyver használata	*Af*
Lovaglás	*Af*
Etikett	*Af*
Nehézvértviselet	*Af*
Írás/Olvasás	*Af*
Heraldika	*Af*

A további szinteken még az alábbi Képzettségeket sajátítják el:

TSz	Képzettség	Fok/%
4.	Pajzshasználat	*Af*
5.	Hadvezetés (nehézlovasság)	*Af*

A négy fegyver, melyeknek használatát a Vértesek tanonca mindenképpen elsajátítja: a predoci kard, ami egyfajta átmenetet képez a hosszúkard és a tőrkard között, a nehézlovas kopja, egykezes tollas buzogány, és egy szabadon választott eszköz. A Hadvezetés természetesen nehézlovas haderőre vonatkozik, az etikett pedig a pyarroni illemet tanítja. A fenti Képzettségeken kívül a predoci származású nemesnek rangjából adódó kötelessége a Borászat (szakma) és/vagy a Lótenyésztés (Idomítás Képzettség) elsajátítása, legalább Alapfokon. Ezen Képzettségek Mesterfokra emelése nem kötelező, azonban Predocban nagy hagyományai vannak mindkettőnek. Az olyan nemest, aki sem a borokról, sem a telivérek tenyésztéséről nem tud elbeszélgetni, hajlamosak lenézni és különcnek tartani előkelőbb körökben.

A Predocból származó, nemesenszületett karakter már az 1.Tapasztalati Szinten kap lovat (predoci telivér), fegyverzetet (predoci egyeneskard) és vértet. Ez a vért a Predocban használatos különleges predoci teljesvért, ami leginkább a rákozott páncélhoz hasonlatos.



EDORL

Edorl – Predoc testvérhercegsége – a megalakulást követően más hadsereget állított fel. Bár Edorlt is nemesek irányítják, kereskedelme nem olyan jelentős, mint Predocé, ezért kevésbé gazdag az ország. Bár Edorl az Államközösség első számú éléstára, mégsincs elegendő vagyona felfegyverezni egy teljes lovagi sereget. Ezért – Predoc-kal ellentétben – itt közrendűekből álló zsoldossereget állítottak föl. Ezek a vértes gyalogosok meglehetősen jó kiképzést kapnak, bár shadoni, erigowi vagy dwoon társaikkal nem vehetik fel a versenyt. A leghíresebb fegyvernem Edorlban a számszeríjászok alakulata, akik a Dúlás éveiben nem egy csata kimenetelét fordították meg Pyarron javára. Híresen jó lövészeknek számítanak, talán csak az enysmoni és yllinori elf íjászok hasonlíthatók hozzájuk. Vannak persze egyéb fegyvernemek is Edorlban, de ezek jelentősége elhalványul a nyílpuskás gyalogezredek mellett.

Az Edorlból származó JK és NJK Harcos nagy valószínűséggel az edorli gyalogezredek valamelyikénél kapta kiképzését. Azon nemesenszületettek számára, akik többre vágynak, netán Lovagokká akarnak válni, a szomszédos Predoc, és a térkapun át könnyen megközelíthető Pyarron kínál lehetőséget. Az itt tanult karakterek legfontosabb tudománya a lövészet, ezért olyan Játékosoknak ajánlható, akik szeretik a számszeríjász harcosokat, illetve a nagy ütközeteket.

EDORLI GYALOGOSOK

Bár az edorli Harcosok félelmetes céllövők hírében állnak, emellett néhány egyéb lényeges dolgot is elsajátítanak. Így az 1.TSz-ű edorli gyalogos Képzettségei a következőképpen alakulnak:

Képzettség	Fok/%
3 fegyverhasználat	*Af*
Futás	*Af*
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%
Pajzshasználat	*Af*

A magasabb Tapasztalati Szinteken következő Képzettségeket kapja meg:

TSz	Képzettség	Fok/%
4.	1 fegyverhasználat (számszeríj)	*Mf*
6.	Hadvezetés (gyalogság)	*Af*

Az 1.Tapasztalati Szinten elsajátított három fegyverhasználat közül kettő a nyílpuskára (lövészet), illetve a szuronyos nyílpuskára (közelharc) vonatkozik. (Ezek általában könnyű vagy nehéz nyílpuskák, ritkábban páncéltörők.) A harmadik – és az esetleges további Fegyverhasználat Képzettség – tetszőlegesen választható, bár az edorliak, a predociakhoz hasonlóan, kedvelik a hosszú, vékony, egyenes kardot. A 4.Tapasztalati Szinten Mesterfokon használt fegyver szintén a számszeríj. A Pajzshasználat egy különleges, Edorlban használatos pajzsfajtára, a pavézére vonatkozik. Ez a fedezékpajzs hozzátartozik minden gyalogos számszeríjász felszereléséhez.

Mivel a kiképzés leglényegesebb része a lövészet, az edorli gyalogosok Célzó Érték alapja 15. Ezt, akárcsak a többi Harcosnak a Támadó Értékét, fejleszteniük kell Szintlépéseik során, azaz HM-jükből legalább 3-at Célzó Értékükre kell fordítsanak. Mivel a lövészet sok idejüket leköti, TÉ alapjuk 17, VÉ alapjuk pedig 67.

A számszeríjászok felszerelése a nyílpuskán és a szuronyon kívül a már említett pavézéből, s valamiféle könnyű vértből (bőr, gyűrűs vagy brigantinvért) áll. Fejüket fém sisak védi.



Hat Város szövetsége

A Hat Város a Délvidék egyik legősibb állama: az Északról menekülő kyrek alapították jó két és félezer évvel Pyarron felemelkedése előtt. Egymással laza szövetségben álló kikötővárosok voltak, melyek megpróbálták újra felépíteni a kyr kultúrát. Erőfeszítéseiket nem koronázta siker – Krán nem engedhette, hogy vele vetekedő erejű nagyhatalom jöjjön létre délen. Minden praktika ellenére a Hat Város túlélte az évszázadokat, és Pyarron időszámításának hatodik évszázadában csatlakozott az Államszövetséghez. Addig is, és azóta is megmaradt annak, ami volt: tengeri kereskedővárosok szövetségének. Mivel a Gályák tengere soha nem tartozott a biztonságos vizek közé, idővel nem csak kereskedelmükről, de flottájukról is híresek lettek. Később, hogy a Pyarroni Államszövetség hatalma megszilárdult, a hajózásnak biztonságosabbá kellett volna válnia, de az időközben életre hívott és Krán által támogatott Gorvik ismét fenyegetést jelentett. Mellettük rendszeresen fel-feltűntek egyes kereskedő hercegségek kalózhajói és a nyugati városállamok portyázói is. Törvényszerű volt, hogy az egész Államközösség tengeri kereskedelmét a Hat Város haditengerészete védelmezze. A Dúlás éveiben Pyarron hatalmának gyöngültével ismét szárba szökkent a kalózkodás és fosztogatás. Új-Pyarron felépültével újabb fontos kikötő nyílt meg a Gályák tengerének partján, mely saját – a Hat Város flottájával megerősített – hajóhadával ismét felvette a harcot a tengeri haramiák ellen.

Bár a Hat Város tekintélyes „szárazbirtokkal" rendelkezik, ahol földművesek százezrei élnek, szárazföldi hadereje nem számottevő. Ennek egyik oka földrajzi fekvésből következő viszonylagos védettség, a másik – lényegesebb – pedig a katonapolitikai környezet. A Hat Város szomszédságában ugyanis csak törpeállamok találhatók, amelyeknek, ha lehet, még kisebb a hadereje. Ha ennek ellenére mégis veszély fenyegetné a Hat Várost, az Államszövetség gyorsan a segítségére sietne – márpedig Pyarronnal a Délvidéken csak Krán bír és mer nyíltan ujjat húzni. A tengeren igazi nagyhatalomnak számít a Hat Város. Nem túlzás azt állítanunk, hogy flottája a Gályák tengerének ura – legalábbis ami a nyugati régiókat illeti. Hatalmas, négyöt evezősoros gályái és galeaszai fenntartják a békét és a rendet, vigyázzák a kereskedelem békéjét.

A Hat Város flottájának ütőereje nem csak a hajók nagy számában rejlik, de abban is, ahogy a tengeri haderőt vegyítik egyéb fegyvernemekkel. Külön hajórajt tartanak fenn, amelynek egységei szárazföldi ostromgépekkel vannak felszerelve. Ezek a kőhajítók, dárdavetők és tűzköpők elegendő erőt képviselnek egy teljes kikötőváros sakkban tartásához. Minden hajójukon szolgál legalább egy Antohnak, a Vizek Úrnőjének papjai közül, de néhány gyorsabb járatú gálya kifejezetten a flotta mágikus támogatására szolgál, az Antoh-papokon túl a Fehér Páholy adeptusaival a fedélzetén. A legfontosabb haderőt mégis az öt evezősoros nehéz galeaszok alkotják, amelyek lassúak bár, de óriási a teherbírásuk. Ezek fedélzetén a nehéz ostromfegyverzet mellett több századnyi harcos tengerész foglal helyet, akik a csatákban döntő szerephez jutnak.

Ezeket a Harcosokat a Hat Város közös állami pénzen képzik ki és tartja fenn – ehhez az Államszövetségen keresztül Pyarrontól is komoly támogatást kap. Az itt szolgáló katonák először két teljes éven át matrózkodnak csatahajók fedélzetén. Ezalatt minden, hajózással kapcsolatos tudnivalót elsajátítanak. Utána következik a harci képzés, mely újabb két éven át tart. Igen szigorú a drill: az összes tanonc egy hatalmas galeasz fedélzetén hajózik és gyakorlatozik. A hajó félévente egyszer köt ki rövid időre – ennyi szabadidejük lehet a leendő katonáknak. A hajón nem csak a harcot tanulják, de mindent maguknak kell csinálniuk. A kiképzés leteltével valamelyik hadihajón teljesítenek szolgálatot. A tehetségesebbek hamarosan tisztek lesznek, és – ha igazán kiemelkedő képességeket tudnak felmutatni – nemsokára önálló hajót is kaphatnak.

Ha a kalandban szereplő NJK vagy éppen JK a Hat Városból származik, szinte biztos, hogy a flottánál képezték ki. Bár működnek e vidéken egyéb iskolák is, azok csak a lar-dori kalandozóiskolák halvány árnyékának tekinthetők. A Hat Város tengerészei igazán akkor kaphatnak fontos szerepet a kalandban, ha az – részben vagy teljes egészében – tengeren játszódik. A Gályák tengere rengeteg ilyen lehetőséget kínál, és attól függően, hogy a karakterek milyen célt követnek, a Hat Város tengerészei ellenségekként vagy szövetségesekként segíthetik őket kalandozásaik során.

Ha Játékos Karakter származik a Hat Városból, az szintén a tengerészetnél tanult. Vagy leszolgálta idejét és kalandozni kezdett, vagy éppen a Hat Város Szenátusának titkos megbízásából tevékenykedik.

Harcos tengerészek

A harcos-tengerészek nem csak tengeren állják meg a helyüket, szárazföldön is veszélyes fegyverforgatók hírében állnak. Kiképzésük különösen kemény, már-már embertelennek mondható, de aki átvészeli, az nem törik meg egykönnyen. Ezeket a tengerészeket olyan fokon hozzászoktatják a fájdalomhoz, hogy tűrőképességük megnövekedett, jóval meghaladja az átlagemberekét, de még néhány Harcosét is. Ezért Fp alapjuk 7, amihez szintenként további 1k6+5 Fp-t kapnak. Mivel kiképzésük első éveiben matrózként szolgálnak, sok olyan Képzettségre tesznek szert, amit szárazföldi társaik soha nem tanulnak meg.

A tengerészkatonák az 1.Tapasztalati Szinten az alábbi Képzettségekkel rendelkeznek:

Képzettség	Fok/%
2 fegyver használata	*Af*
Úszás	*Af*
Mászás	15%
Ugrás	20%
Kötéltánc	10%
Birkózás	*Af*
Időjóslás	*Af*
Tengerjárás*	*Af*
Hajózás	*Af*
Csomózás	*Af*

Ezekhez a további Tapasztalati Szinteken a JK újabb Képzettségeket kap, feltéve, hogy főleg tengeren kalandozik.

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Hadvezetés (tengeren)	*Af*
3.	Csomózás	*Mf*
4.	Térképészet	*Af*
5.	Időjóslás	*Mf*
6.	Tengerjárás*	*Mf*
6.	Úszás	*Mf*
7.	Hajózás	*Mf*
8.	Hadvezetés (tengeren)	*Mf*

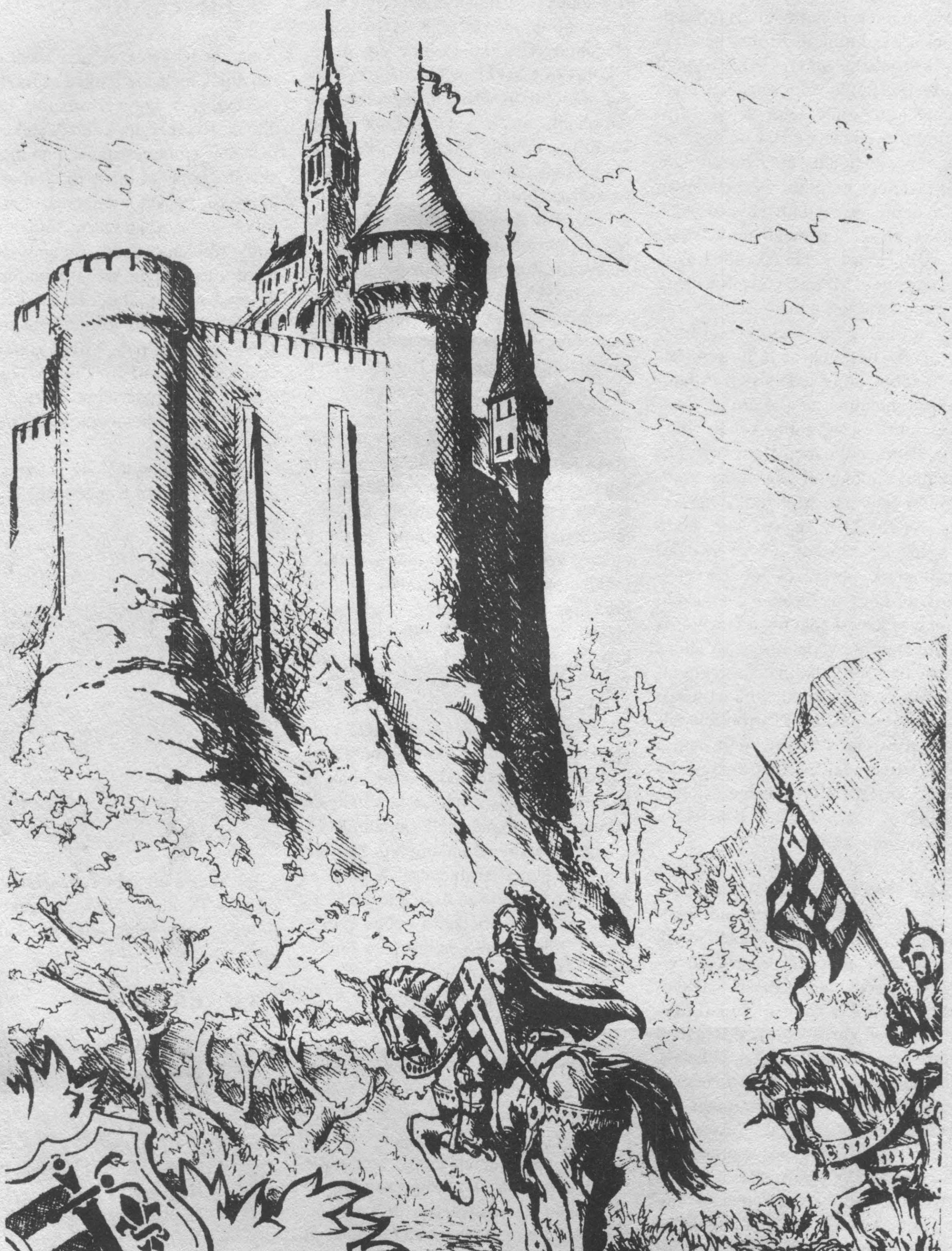
* A Tengerjárás Képzettség mindenben megegyezik az Erdőjárással, de természetesen a tengerekre vonatkozik,

azok viszontagságait, veszélyeit és lehetőségeit ismeri a Képzettségben járatos karakter.

Mivel a tengerészek oly sok időt fordítanak a kiképzésre, emellett igen kevés szabadidejük marad, Kp alapjuk 8, amihez minden Tapasztalati Szinten még 10-et adhatnak.

A Hat Város tengerészei által forgatni tanult fegyverek: a szablya, a hajítóbárd, a lándzsa, illetve szigony vagy valamilyen célzófegyver. Gyakran a szigony forgatása mellett elsajátítják a dobását is, így ez félelmetes, távolra ható fegyver lehet kezükben. A Hat Város Harcosai körében hagyományos fegyverzetnek számít a dipada, a különleges kéthegyű dárda, a kerek, közepes méretű pajzs, valamint a különböző anyagú mellvértek. Ez utóbbiak készülhetnek bőrből, bronzból vagy acélból. A mellvértet lemezes csataszoknya, tarajos sisak és lábszárvédők egészítik ki.

A Hat Város tengerészkatonái szerte az Államközösségben a kitartás és hősiesség megtestesítőiként ismertek.



HÁROM PAJZS SZÖVETSÉGE

A Pyarroni Államközösség hivatalosan a város fennállásának ezeréves évfordulóján jött létre. Ekkor még csak Ó-Pyarron, a Hat Város, Predoc és Edorl alkották. Az öröm nem tartott sokáig, mivel Kelet és Dél – Krán és a sztyeppék – felől iszonyú hadjárat készülődött az emberi civilizáció e bástyája ellen. Alig több mint kétszáz évre rá az Első Nomádjárás feldúlta Pyarron déli vidékeit, és csak az Államszövetség egyesült seregeinek sikerült megállítaniuk az előretörő hordákat a főváros falai alatt. A háború véget ért, de Pyarron tudta, a nomádok nem hagyják ennyiben. Hacsak nem tesz ellene valamit, újból és újból feldúlják országukat. Ez teremtette meg az igényt a déli végvárak építésére. Elsőként Sempyer gigászi erődítménye épült fel, ezt követte a shadoni zsoldosokkal benépesített városerőd, Syburr és végül a megtérített nomád törzs, a nastik erődje, Enysmon. Néhány évszázad leforgása alatt ezek a végvárak előbb városokká, majd országokká nőtték ki magukat, így önállóságot kaptak Pyarrontól, és felvétettek az Államközösségbe is.

A három déli erősséget mindenki csak a Három Pajzs Szövetségeként emlegeti. A Pajzsországok kiváló lehetőséget nyújtanak a harcot kedvelő Játékosok és KM-ek számára, hisz ezekben az országokban még béke idején sincs teljes nyugalom, fellángolnak a kisebb-nagyobb határvillongások.

SEMPYER

A vár a P.sz.1250 körül épült. Végvárként emelkedett Lar-dor tavától északra, a Salumion vonulatának nyugati lejtőjén. Az évszázadok során, bár sokat fejlődött, megmaradt annak, ami volt – végvárnak. Lakosságát legfőképpen Pyarronból származó nemesi és közrendű családok teszik ki, akik közé azóta jócskán vegyült a nomád és a shadoni vér is. Sempyer mindig Pyarron első számú katonai erőssége volt, lehetőség azon forróvérűek számára, akik harci kedvüket akarták kiélni. Azóta semmi sem változott, Sempyer most is az egyik legjobb katonai kiképzőközpont az Államszövetségben. Nincs kötelező katonáskodás, béke idején csak kisszámú zsoldossereget tartanak fenn, de állandóan működik a méltán híres harcoskiképzés. Ide bárki bekerülhet, aki meg tudja fizetni az évi jelképes tandíjat, vagy hajlandó később leszolgálni a fizetséget. A képzés négy teljes éven át tart, de az alatt az idő alatt kemény Harcosokat faragnak a tanoncokból. A kiképzés nem zárt iskolarendszerű, hanem a város veteránjai foglalkoznak az ifjakkal. A tandíj összege alacsony, mondhatni jelképes – ami mégis nehézkessé teszi a leendő Harcosok bekerülését, az a környezet. Sempyer városa ugyanis erős fallal övezett, lakossága azonban egyre nő. Ez a házak árának rohamos növekedését vonja maga után. Ha egy nemesi sarj itt akar fegyverforgatást tanulni, házat kell vegyen, de legalábbi béreljen, ami komoly összegbe, esetenként évi 20 aranyba is belekerülhet. Áll ugyan a térkapu, ami összeköti a várost Pyarronnal, használata azonban megviseli az utazó egészségét, ezért nem tanácsos nap mint nap igénybe venni. A helybéliek szeretik büszkén emlegetni Harcosaik kiválóságát, különösen a nem túl távoli Lar-dor Kalandozóihoz képest. Bár igazi ellentétről túlzás lenne beszélni, mégis azt kell mondjuk, a Lar-dorban tanult Harcosokat itt nem nézik jó szemmel, elkényeztetett városi ficsúroknak tartják őket. Persze az éremnek két oldala van: a lardoriak műveletlen, izomagyú keménylegényeknek tartják Sempyer Harcosait. Azt azonban mindkét fél tudja jól, hogy itt is, ott is kitűnő Harcosokat nevelnek, ezért ez az ellentét soha nem eredményez bajt, legfeljebb hangosabb összeszólalkozást. Sempyer fő fegyverneme hagyományosan a lovasság.

Sempyer a Harcosok paradicsoma. Más kaszt képviselői csak elvétve találhatóak meg a városban, ez alól talán csak a Lovagok és a Paplovagok kivételek. A déli sztyeppékről időről időre betörő nomád hordák állandó hadviselési lehetőséget kínálnak a veteránok ifjú tanítványainak, amit ők maradéktalanul ki is használnak. Akár JK, akár NJK származik Sempyer várának falai közül, biztos, hogy kemény Harcos.

PRAEDARMON LOBOGÓI

A sempyeri Harcosiskola P.sz.3685-ben vette fel ezt a nevet, mikor Nogren Praedarmon felszabadította a várost a nomád megszállás alól. Az iskola elnevezés kissé túlzó, hiszen nincs másról szó, mint az itt letelepedett, kiképzéssel foglalkozó veteránok laza szövetségéről. Az ünnepelt hős később nyomtalanul eltűnt, s ez misztikus ködbe vonta alakját. Azóta – iránta érzett tiszteletből – a harcosiskola az ő nevét viseli, így állítva méltó példaképet minden tanonc elé. Itt négy éven át tanulnak a katonák, nem mindennapi szigor mellett. A kemény, néha már embertelennek tűnő kiképzés azonban fényes eredményt hoz: kevés olyan Harcos akad Délen, aki felvehetné a versenyt Praedarmon követőivel. Mivel a veteránok egy-két tanoccal foglalkoznak csak, mindig ki nem mondott versengés van köztük, kinek a tanítványa lesz a legjobb Harcos. A harcon kívül nem sok mindent sajátítanak el, mivel azt fölöslegesnek és figyelemelterelőnek vélik.

Az itt tanuló Harcosok az 1.Tapasztalati Szinten az alábbi Képzettségeket sajátítják el:

Képzettség	Fok/%
5 fegyver használata	*Af*
Ökölharc	*Af*
Pajzshasználat	*Af*
Kétkezes harc	*Af*
Lovaglás	*Af*
Futás	*Af*
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%

A további Tapasztalati Szinteken ezeken túl a következőket kapják:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Ökölharc	*Mf*
4.	1 fegyverhasználat	*Mf*
5.	Kétkezes harc	*Mf*
6.	Hadvezetés (lovasság)	*Af*
8.	Pajzshasználat	*Mf*
9.	1 fegyverhasználat	*Mf*

Mivel idejük jó részét leköti a harc gyakorlása, egyéb Képzettségek elsajátítására nemigen marad idejük, ezért Kp alapjuk 6, amihez szintenként 5 Kp járul. Az 1. szinten megtanult öt fegyver általában különböző kategóriákból kerül ki, így szinte bármilyen fegyvert fog kezébe a hajdani növendék, az valamelyest ismerős lesz számára. A kemény kiképzés nem eredménytelen, a sempyeri katonák minden Tapasztalati Szinten +1-t adhatnak Támadó Értékükhöz, a megszokott Harcérték-módosítókon kívül. Mindezek mellett a testük alaposan megedződik, így Fp alapjuk 7, amihez szintenként további 1k6+5-öt adhatnak.

SYBURR

Sempyerhez hasonlóan Syburr is végvárként védi Pyarront a déli nomádoktól – eredetileg legalábbi ez volt a szerepe. Miután Mogorva Chei népe elfoglalta az erődítménytől délre elterülő földeket, e funkció jelentősége csökkent, Syburr nagyjai ettől fogva inkább Krán fenyegetésére koncentrálnak. Miután határos a Sötét Birodalommal, a legtöbb ellentét éppen itt, a Fekete határon adódik. Eredetileg nem Pyarron népe lakta Syburr erődjét, hanem a Shadon Birodalomból származó zsoldosok, később aztán ezek a shadoniak elkeveredtek a pyarroniakkal. Az utódok követték őseik tradícióit – Syburr most is félelmetes és fegyelmezett zsoldosseregéről híres. Legfontosabb fegyvernemük a nehéz, vértes gyalogság. Syburr, akár csak a másik két Pajzsország, erődből, majd később városból országgá nőtte ki magát.

Syburr vértes gyalogosai nem sokban különböznek Sempyer szilaj katonáitól, hősiességük legalább annyira legendás. Talán a shadoni zsoldosok leszármazottai több figyelmet szentelnek a fegyelemnek, a harci alakzatoknak és az együttes erővel kivívott győzelmeknek, míg sempyeri társaik inkább az egyéni hősiességet tekintik fő erénynek, így a kiképzés során is arra fektetnek nagyobb hangsúlyt. Kalandozási lehetőségek éppúgy adódnak itt is, mint a többi Pajzsországban, bár Syburrban, lévén Krán gyepűin, a határvillongások nagyobb súlyt kapnak, és komolyabb politikai következményeket vonhatnak maguk után.

SYBURRI VÉRTES GYALOGOSOK

A vértes gyalogosok leginkább Sempyer vértes lovasaihoz hasonlítanak, hősiességben, harci tudásban egyaránt. Kiképzésük majdnem olyan kemény, jellegét tekintve azonban kissé eltérő. Syburr shadoni őseitől átvette az óhaza zárt hadászati alakzatait, ami megkívánja a fegyelmet és az összehangolt küzdelmet a katonáktól. Ennek az elvárásnak megfelelően a helybéli iskolák is inkább a közös képzésre és harcra fektetnek hangsúlyt, mint az egyéni vitézkedésre. Sokkal egységesebb gyalogságot tudnak így összekovácsolni, mint Sempyer veteránjai, de a végeken az egyéni hőstettek lehetősége őket is megérintette. A syburri nehézgyalogság – bár fegyelmezett és jól képzett – nemigen veheti fel a versenyt az óhaza, Shadon birodalmi zsoldosezredeivel. Ez persze nem jelenti azt, hogy Syburr Harcosai ne lennének jók. A fegyverek forgatásán kívül más fontos dolgokat is elsajátítanak.

Az 1.Tapasztalati Szintű vértes gyalogos Képzettségeiről az alábbi táblázat tudósít:

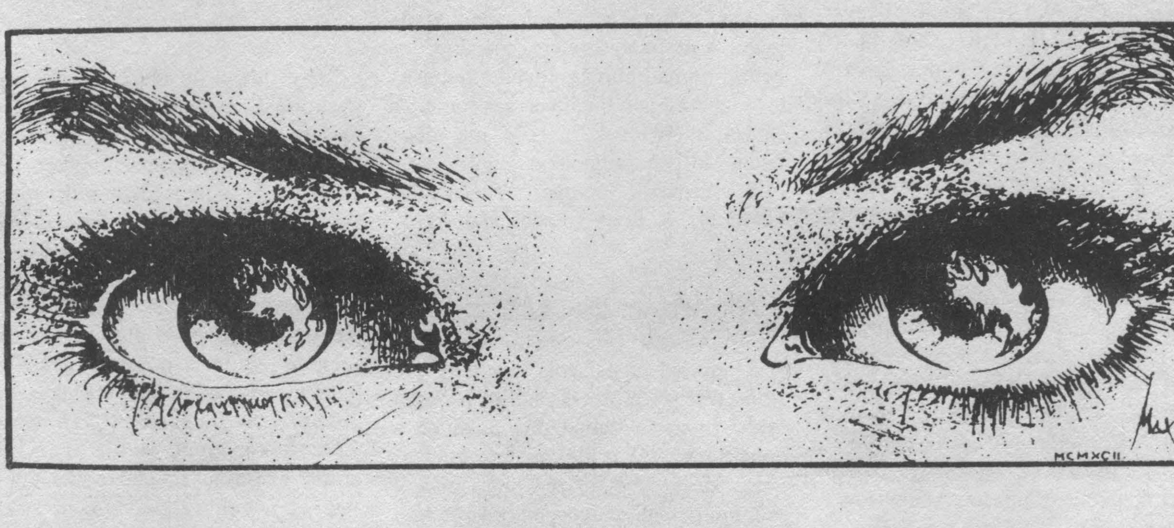
Képzettség	Fok/%
4 fegyver használata	*Af*
Futás	*Af*
Esés	20%
Ugrás	10%
Hadvezetés (gyalogság)	*Af*
Nehézvértviselet	*Af*
Pajzshasználat	*Af*

Ezekhez a további szinteken az alábbi Képzettségek járulnak:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Pajzshasználat	*Mf*
4.	Hadrend*	*Af*
5.	Hadvezetés (gyalogság)	*Mf*
7.	Nehézvértviselet	*Mf*

* A Hadrend Képzettséget bővebben lásd a Képzettségek című fejezetben.

A syburri vértes gyalogosok, a shadoni zsoldosokhoz hasonlóan külön figyelmet szentelnek a különböző harci formációk tanulmányozásának. Bár nem sajátítják el őket olyan alaposan, mint ősapáik, együtt harcolva mégis sokkal hatékonyabban tudnak küzdeni. Nem ragaszkodnak azonban mereven a zárt alakzatokhoz: ha a helyzet úgy kívánja, egyéni akciókba kezdenek. Ez a kettősség teszi igazán ütőképessé őket. A vértes gyalogosok, mint nevük is jelzi, páncélban – általában nehézpáncélban – harcolnak. Leginkább a mellvértet kedvelik, akinek van rá pénze, félvértet vesz. Teljes vértezetet csak ritkán öltenek, mivel ez csak lóháton igazán előnyös, gyalogszerrel verekedve – súlya miatt – inkább hátrányt jelent. Ezeken kívül sok itt a lemezvért és a brigantin is. Fegyverként a különböző egykezes fegyvereket forgatják szívesen: csatabárdot, netán csatacsákányt, hosszú és másfélkezes kardot, buzogányokat. Baljukba gyakran pajzsot fognak. Ezek közepes pajzsok, mivel a kicsit lenézik, a nagy viszont már akadályozná őket a mozgásban.



Enysmon

A Három Pajzs Szövetségének harmadik országa, mely a pyarroni hittérítők kitartásának eredményeképp született meg. A nomádjárás után merész tervet dolgoztak ki a teológusok: alaposan megvizsgálták a démonimádó nomádok vallását és hitvilágát, majd önkéntes hittérítők indultak útjukra, hogy megnyerjék a vad törzseket az új hitnek. Hosszú és fáradságos munka volt, sok áldozatot követelt, de jó másfél évszázad után az erőfeszítések meghozták gyümölcsüket – a nasti nemzetség pyarroni hitre tért. Cserébe Pyarron – költséget nem kímélve – hatalmas városerődöt emelt számukra, amelynek neve Enysmon lett.

Az első századok zendülések és elégedetlenkedések közepette teltek, azonban a nasti nép lassan beilleszkedett, majd Syburral és Sempyerrel az oldalán felvételt nyert az Államközösségbe. Az ország területén tovább éltek a honosított nomádok, a gyűlölet parazsa időről időre föllángol – az ellentét a nasti törzs és a többi nomád között nem múlt el. Az államszervezet – bár hercegség – követi a régi nomád szokásokat. Ennek megfelelően a harcosiskolák is inkább a nomádok módszereivel működnek. Minden fiúgyermek korán megtanulja az íj használatát; Enysmonban nem nő fel úgy gyerek, hogy ne lett volna íj a kezében. Ha elmúlt tizenkét esztendős, és tehetséges, alaposabban elsajátíthatja a Harcosok mesterségét, megtanulhatja a szablya forgatását, míg tizenhetedik születésnapján teljes jogú Harcossá nem avatják. Akik nem akarnak a harccal foglalkozni, azokból földművelő, esetleg kézműves lesz. Amint az íjászatot, a lovaglást is egészen kis gyermekkorban kezdik a nastik: a három-négy éves gyereket már lóhátra ültetik. Néhány év múltán a gyerek is mindenhová lovon jár, akárcsak a felnőttek. Így nem csoda, hogy mire Harcossá avatják, mesterien üli meg a lovat.

Enysmon kiváló lehetőséget nyújt azoknak a Játékosoknak, akik szeretnek íjással játszani. Minthogy itt az íjászatnak nagy hagyományai vannak, olyan Harcos, aki még soha nem fogott íjat a kezébe, nincs Enysmonban. Az országban is számos lehetőség adódik kalandozásra. Bár a főváros közbiztonsága az Államközösség többi városaihoz hasonlóan jó, a távolabb fekvő vidékeken ugyanez már nem mondható el. Állandóak a rablóhordák portyái, a haramiák rendszeresen fosztogatják a lakosságot. Persze a nomádvérű pásztorok és földművesek sem tétlenek, néha kisebb háborúk lángolnak fel a rablók hordái nyomán, valljuk meg, változó kimenetellel. Mivel minden enysmoni lakos kap valamilyen harci kiképzést gyermekkorában, senki sincs, aki ne értene valamelyest az íj használatához. A külhoni Kalandozók élete sem rózsás, mert a rablók támadásai mellett meg kell küzdeniük a helybéliek gyanakvásával és előítéleteivel.

Fontos megemlíteni, hogy a nastiknál még nagyon élénkek a nomád hagyományok. Az innen származó Harcos nem csak az előnyöket, de a hátrányokat is megkapja, ezért hát, kedves KM, ne hagyd, hogy a Játékos fölrúgja azokat a hagyományokat, amelyeket gyermekkorától belenevel-tek!

Nasti könnyűlovasok

Enysmon leghíresebb fegyverneme az íjász könnyűlovasság, aminek a nomád lovas harcmodor adta meg az alapját. Az Államközösségen kívül kevés hatalom dicsekedhet ilyen haderővel. A könnyűlovas íjászok teljesen új távlatokat nyitottak Pyarron stratégái előtt. Megszervezték és egységesítették a nastik lovasait, egészen új fegyvernemet adva a közös hadsereghez. A Dúlás éveiben Enysmon is jócskán kivette a részét a harcokból – a többi nomád hordát egyesítette ellenük a gyűlölet.

Az Enysmonban tanuló Harcosok igen fiatalon, tizenkét éves korukban kapnak először szablyát a kezükbe. Az íjjal gyermekkoruk óta ismerkednek, ezért ekkora már elég jó céllövők. Hamarosan megedződnek, egy év leforgása alatt a felnőttek visszacsapó íját is ki tudják húzni. Ha elég elhivatottságot és tehetséget éreznek magukban, folytathatják a fegyverforgatás összes csínjának-bínjának kitanulását, mígnem tizenhetedik születésnapjukon teljes jogú Harcossá avatja őket a herceg. Ezért a kiképzésért semmiféle tandíjat nem kell fizetniük. A szokás, hogy minden gyerek kezébe íjat adnak, a nomád törzsi életmód öröksége. Akkor is, azóta is a veterán Harcosok kötelessége volt tanítani az ifjakat, amiért semmilyen külön juttatás nem jár. Ha netán külhoni akarna itt fegyverforgatást tanulni, csak akkor fogadják be, ha legalább két családfő javasolja. Ekkor őt is közéjük valónak tekintik, és természetesen számára is ingyenes a kiképzés. A Harcosok nem csak az íjászatot és szablyavívást sajátítják el, de más lényeges dolgokat is tanulnak, így az 1.Tapasztalati Szinten az alábbi Képzettségekkel bírnak:

Képzettségek	Fok/%
2 fegyver használata	*Af*
Ökölharc	*Af*
Lovaglás	*Mf*
Futás	*Af*
Sebgyógyítás	*Af*
Puszták ismerete*	*Af*
Ugrás	10%

Ezekhez a további szinteken a következő Képzettségek járulnak:

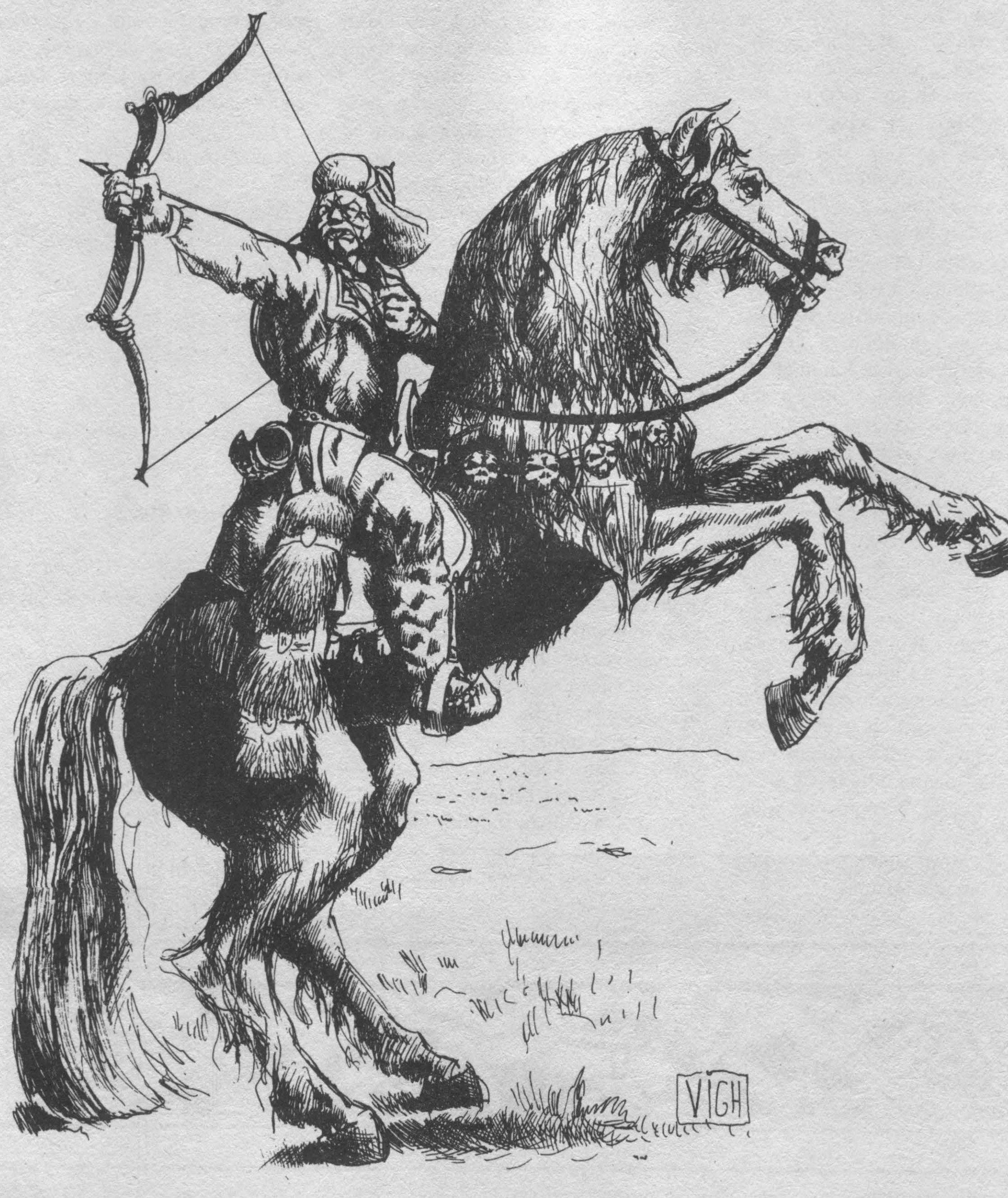
TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Birkózás	Af
4.	1 fegyver használata (íj)	Mf
6.	Vadászat	Af
7.	Hadvezetés (könnyűlovasság)	Af

* A Puszták ismerete Képzettség mindenben megegyezik az Erdőjárással, de természetesen a sztyeppékre vonatkozik, azok viszontagságait, veszélyeit és lehetőségeit ismeri a Képzettségben járatos karakter.

Az 1.Tapasztalati Szinten elsajátított két fegyver használata a nastiknál hagyományosan a visszacsapó íj és a kurta szablya. A tradíció azonban azt is előírja, hogy minden igazi Harcosnak magának kell az íját elkészítenie, ezért az ifjak az íjkészítő mesterséget is elsajátítják. Tizenhét éves korukra el is készítik saját íjukat. Ezt mindenki kivételes körültekintéssel készíti és féltő gonddal őrzi, hisz a nastiknak ez a legfőbb fegyvere és sokszor az életük múlhat rajta, mennyire jó az íjuk. Ezért – mivel minden Harcos ért a készítésükhöz – nem is lehet visszacsapó íjat vásárolni Enysmonban. Az innen származó Játékos karakter szintén maga kell elkészítse íját. Kalandozóként vásárolhat is, de ekkor föl kell készülnie mesterei és társai megvetésére. Azt, aki nem maga készíti íját, majdnem annyira lenézik, mint a gyávákat. Az íjkészítés nagyon nehéz mesterség, különösen ami a visszacsapó íjakat illeti. Ezeket ugyanis nem lehet egyszerűen elkészíteni. A visszacsapó íj egymásra rétegelt fából és szaru vagy szarvlemezekből készül, amit heteken, hónapokon át kell pácolni, formázni. Aki az íjkészítésben csak Alapfokon járatos, nem ismeri a mesterség lényeges fogásait, csak gyengébb minőségű íjat tud készíteni. Ez természetesen működni fog, lehet vele lőni, azonban nem lesz meg benne az a többlet, ami a visszacsapó íjat megkülönbözteti a közönséges rövid íjtól. A játékszabály nyelvére lefordítva ez annyit tesz, hogy az Ensymonból származó karakternek Képzettség-pontjait feláldozva el kell sajátítani az íjkészítő szakmát. Amennyiben Alapfokon jártas benne (2 Kp), készíthet ugyan íjat, de ez csak a rövid íjnál leírt értékekkel bír. Ha Mesterfokra fejleszti tudását (15 Kp), készíthet valódi visszacsapó íjat.

A rendszeres gyakorlásnak hála a nasti Harcosok CÉ alapja 20. Ezt gondosan fejlesztik minden Szintlépésnél, így ők is kötelesek Szintenkénti Harcérték módosítójukból erre is legalább 3 pontot áldozni. A könnyűlovasok harcmodorukból eredően idegenkednek minden páncéltól és vérttől, legfeljebb a bőrvértet hajlandóak fölvenni.

A nasti Harcosok, ha kalandozni indulnak, kezdő felszerelésként kapnak egy könnyű harci lovat, valamint a saját maguk által készített íjat.



ORDAN

Ordan, a Tűzvarázslók városa, Eriontól délre terül egy el felduzzasztott tó apró szigetein. A várost az óhazából menekülő kyrek alapították Pyarron előtt jó háromezer évvel. Később többször feldúlták és kifosztották. Ordan sokáig csak egy volt Dél apró városállamai közül, semmi különöset nem tudott felmutatni, mígnem egy napon különös társaság érkezett a városba. A godoni eredetű mágiát használó Tűzvarázslók voltak ezek, akik úgy döntöttek, ettől a naptól kezdve Ordan lesz a székhelyük. A döntést tettek követték és a Tűzvarázslók nem egészen egy nap leforgása alatt magukénak mondhatták a várost. Vaskézzel irányították a kis városállamot, ami Sogron papjainak és híveinek szent városa lett. Mára Ordan neve egyet jelent a Tűzvarázslók rendjével, ha egy Kalandozóról azt rebesgetik, onnan származik, szinte biztosra vehető, hogy Tűzvarázsló. Ez azonban a tények erős sarkítása, hiszen Ordanban nem csak Tűzvarázslók élnek. Természetesen ők alapozták meg a város hírnevét, de a lakosság nagy része itt is közönséges polgárokból áll, akárcsak bárhol másutt Yneven, a várost övező földeken pedig a városállamhoz tartozó falvakban parasztok művelik a földeket. Rögtön azután, hogy a tűzmágusok átvették a hatalmat, felmerült annak az igénye, hogy megteremtsék a város külső és belső biztonságát. Természetesen a Tűzvarázslók kellő hatalommal bírtak, hogy megfékezzék a környező városállamok aprócska zsoldossereigeit, de nem lehettek jelen mindenütt és a városon belül a közbiztonság nem volt jónak mondható. Ezért merült fel az igény a Lángőrök Rendje iránt. A tűzmágusok már uralmuk első esztendejében létrehozták ezt a harcosiskolát, ami azóta is kiválóan működik. A Lángőrök töltik be Ordanban a városi őrök szerepét, ők avatkoznak be, ha valahol rendbontás történne, de ők képviselik a városállam nem elhanyagolható katonai erejét is. A Lángőrök Rendjének kiképző iskolája ingyenes, de a jelentkezőket a Tűzvarázslók Rendje alapos próbának veti alá és csak az arra érdemesek lehetnek Lángőrök. Mindemellett a kiképzett Lángőrök kötelesek legalább nyolc éven át a városban szolgálni.

A Lángőrök inkább NJK-k, semmint a Játékos Karakterek kasztja, hiszen erősen kötődnek Ordan városához és azt csak feljebbvalóik utasítására hagyhatják el. Mint NJK-k, a Lángőrök veszélyes ellenfelek lehetnek a Kalandozók számára, hiszen különleges képességeik révén állják velük a versenyt. Amennyiben a Játékosok nem kerülnek el Ordanba, úgy is nyílik lehetőség kalandokra, hisz a Lángőrök sok tevékenységük mellett a Tűzvarázsló Rend ügynökeiként vagy futáraiként is szolgálnak. Bár egyértelműen Ordan Sogron vallásának központja, Ynev-szerte számos Sogron-templom működik. Természetesen ezek mindegyike Ordant tartja szent városnak. Ezekkel a Tűzvarázslók a Lángőrök segítségével tartják a kapcsolatot. Ha netán az egyik ilyen távolabbi templom veszélybe kerülne, minden bizonnyal odavezényelnek egy szakasz Lángőrt. A Kalandozók leginkább ilyen alkalmakkor találkozhatnak velük.

Ha valaki Játékos Karakterként akar Lángőrt indítani, nehéz dolga lesz a KM-nek, hiszen ez jól átgondolt előtörténetet igényel. Talán a legkézenfekvőbb az, ha a karaktert a Tűzvarázsló Rend valami fontos és hosszan tartó feladattal bízza meg. Így emellett a feladat mellett az illető kalandozhat is, de külön kaland lehet a kitűzött cél elérése is.

Ordani Lángőrök

A Lángőrök Rendje, hasonlóan a Tűzvarázslók Rendjéhez, Ordan egyik legnagyobb (nagyobb) szigetén terül el. Hatalmas épülettömb, amely magába foglalja a tanulók és az oktatók szálláshelyeit is. Az épület körül tágas, rendezett parkok és gyakorlóterek váltogatják egymást, ahol nap mint nap több száz tanonc igyekszik elsajátítani a fegyverforgatás mesterségét.

A Lángőrök Rendjének vezetői odafigyelnek, hogy tanulóikból jó Harcosok váljanak, de a fegyverforgatáson kívül számos egyéb tudományt tanítanak. Minden itt tanuló már az első hónapokban elsajátítja a betűvetés tudományát. Később a leendő Harcosok elméjét is csiszolják, majd megtanítanak nekik néhány fogást a Tűzvarázslók mesterségéből is. Ez a tanulás rengeteg időt vesz igénybe és a tanoncok szigorú kiképzést kapnak. A szigetet csak ritkán, különleges engedéllyel hagyhatják el. Az alváson és az étkezésen kívül a nap szinte minden percét beosztják számukra, állandóan tanulnak, gyakorolnak valamit. Még ebben a feszített, embert próbáló tempóban is öt teljes éven át végzik iskolájukat a Lángőrök. Így az alábbi Képzettségeket kapják meg az első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
2 fegyver használata	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Írás/Olvasás	*Af*
Pszi	*Af*
Hajózás	*Af*
Vallásismeret (Sogron)	*Af*
Tűzmágia használat*	*Af*
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%

A további Tapasztalati Szinteken is kapnak Képzettségeket, de ezeket a Képzettségeket csak Ordanban, a Rend kiképzőházában sajátíthatják el. Ez leginkább Játékos karakterek számára lényeges, hiszen ez azt jelenti, hogy Szintlépéskor nem kapják meg az adott Képzettséget, csak ha visszatérnek Ordanba.

TSz	Képzettség	Fok/%
4.	Vallásismeret (Sogron)	Mf
6.	Tűzmágia használat	*Mf

**A Tűzmágia használata sokban hasonlít a Pyarronban tanított Mágiahasználat Képzettséghez, ez azonban értelemszerűen a Tűzmágiára vonatkozik, s nem a Mozaikmágiára. Ezzel a Képzettséggel a karakter Mesterfokon 10 Mp-ra tesz szert, amelyek felhasználásával alkalmazhatja az alapvető tűzmágia varázslatait.*

Természetesen a tudásnak ára van, így a Lángőrök Rendjébe tartozó Harcosok mindössze 7 Kp-t kapnak első szinten és ugyanennyit Szintlépések alkalmával.

A Lángőrök első szinten a kard és egy szálfegyver forgatását tanulják meg; a pontos típust ők maguk választhatják ki. Minthogy a Rend célja különleges, elit csapatok felállítása, a Lángőrök leginkább Támadó Értéküket fejlesztik és kisebb figyelmet fordítanak a védekezésre. Ha külön nem tanulnak bánni valamiféle célzófegyverrel, Célzó Értéküket egyáltalán nem növelik.

A Lángőrök Ordanban társadalmilag nagyon elismert emberek, megbecsülés szempontjából közvetlenül a Tűzvarázsló-papok után következnek. Szerte a kontinensen vallási fanatikus Harcos hírében állnak, ami nem is nagy túlzás.

DZSADOK

A Taba el Ibara sivatagos vidékén, a homokdűnék végeláthatatlan tengerében számtalan kisebb-nagyobb oázis, emirátus, sejkség húzódik meg. Ezek néha egész országnyi terjedelműek, de sokszor nem nagyobbak egy-két oázisnyi területnél vagy éppen egyetlen nagyobb törzsnél. A dzsadok – talán származásuknak, talán a Taba el Ibara viszontagságos világának köszönhetően – Ynev egyik legharciasabb népe. Számtalan fegyverforgató akad közöttük, sőt talán nem túlzás azt állítani, hogy kevés kivétellel minden dzsad fegyverforgató. Minthogy al Abadanán kívül, a sivatag mélyén közbiztonság nem létezik, csak az maradhat életben, aki kellőképpen meg tudja védeni magát. Egyesek, al Sahred nyomdokait követve a mágiát választották önvédelmük eszközéül, ez az út azonban csak a kevés kiválasztott számára járható – a közemberek számára marad a handzsár. Persze a közönséges kardforgatók csak tessék-lássék értenek a harchoz – Kalandozókkal, veterán zsoldosokkal nem vennék fel a versenyt. Arra mindenesetre elég a tudományuk, hogy a hasonszőrű haramiáktól megvédjék magukat.

Annak ellenére, hogy a dzsadok ilyen harcias nép, nem sok harcosiskola működik Taba el Ibara sivatagában. A sivatagi utazók és haramiák leginkább a tapasztalataikból tanulnak. Vannak azért veteránok, akik magányos mesterekként foglalkoznak harcosok kiképzésével, de ők kevesen vannak, és csak egy-két, válogatott tanoncot fogadnak.

A Taba el Ibara számtalan lehetőséget kínál kalandozásra. Dzsad NJK-k mindig színt visznek a történetbe. Mivel a sivatag közbiztonsága hírhedten rossz, nem meglepő, ha a Kalandozókra haramiák támadnak. Könnyen lehet, hogy valamelyik sejkkel, netán emírrel támad a karakternek nézeteltérése és az rájuk küldi a harcosait. A karakterek részt vehetnek gladiátorviadalon is. Régi és mély az ellentét Ranagol hívei és a dzsadok között. A Kosfejű követői lenézik a sivatag népét, nem veszik őket emberszámba, de természetesen az utálkozás kölcsönös. Ha netán Ranagol híve a sivatagba kerülne és nem tartja titokban vallását, számíthat rá, hogy a dzsadok egyszerűen meglincselik. Hiába tartják alacsonyabbrendűnek, hiába nem veszik őket emberszámba, ha százával rohanják meg, a Kalandozó sem tud mit kezdeni velük.

Játékos Karakterek számára a legtöbb kalandlehetőséget a hadzsi, közös nyelven szabad harcos, portyázó nyújtja. Ellentétben a többi dzsad fegyverforgatóval a hadzsik nem tartoznak senkihez, ők csak a maguk urai. Lehet a Harcos Játékos Karakter még dzsad nemesi család sarja, avagy valamilyen sejk, emír különleges embere. E két utóbbi megoldás azonban jobban átgondolt előtörténetet kíván, ami több munkát jelent a KM és a Játékos számára egyaránt. A Játékos karakter gladiátor szinte biztos, hogy szabad ember. A harc mesterségét veteránoktól tanulta és különleges tehetsége révén kiemelkedett a többiek közül. Mire elérte az első Tapasztalati Szintet, néhány viadal már mögötte van, de nem számít elismert, sivatagszerte híres viadornak. Nem kizárt az sem, hogy a Játékos Karakter gladiátor rabszolgaként kezdi pályafutását és később megszökik, de akkor a Játékosnak fel kell készülnie rá, hogy soha nem lesz egyetlen nyugodt perce sem – egykori gazdája fegyveresei addig követik, amíg vérét nem veszik. Ez és a szökés természetesen jó kalandként szolgálhat, azonban nagyobb körültekintést is igényel a KM részéről.

HADZSIK

A sivatag vándorai a szabad harcosok, a hadzsik. Minden emirátusban megtalálhatóak, de egyik hatalomhoz sem kötődnek. Járják a sivatagot és abból élnek, amihez értenek – fegyverforgatásból. Ha kell, zsoldosként szegődnek ahhoz, aki megfizeti őket, ha rászorulnak, haramiák közé állnak vagy éppen ők maguk adják fosztogatásra a fejüket. Gyakran megesik, hogy – pénzért bár – az igazság szolgáltalába állnak. A sivatagban számos a bujdosó gonosztevő és legtöbbjük fejére vérdíjat tűztek ki. A hadzsik gyakran ezeket az embereket fogják el vagy éppen ölik meg a vérdíjért cserébe. Sokszor karavánok mellé szegődnek, hogy védjék őket a portyázó haramiáktól. Legtöbbjük egész életében ebből él, néhányuk idővel visszavonul és összegyűjtött vagyonából nyugodt, polgári életet él. Van néhány azonban, aki kalandozásra adja a fejét.

A legtöbb hadzsi egészen fiatal gyermekkorában fog először fegyvert a kezébe és forgatni is csatákban, véres összecsapásokban tanulja meg. Néhány vad, sivatagi vándor törzsben, mint például a Fayuma és Bayadi törzsben az idősebb fegyverforgatók rendszeresen gyakorolnak a gyerekekkel, így azokból felnőtt korukra edzett Harcos válik. Sok letelepedett hadzsi foglalkozik fiatalok tanításával – a legtöbb Kalandozó az ő kezeik alól kerül ki. Bár elsősorban fegyverforgatásra oktatják a gyerekeket, azoknak még rengeteg mindent meg kell tanulniuk, hogy a sivatagban megéljenek. Ezért mire egy gyerekből teljes értékű szabad harcos válik – felnőtté válásakor, 21. születésnapján –, rengeteg mindent elsajátított. Így az első szintű hadzsi az alábbi Képzettségekkel rendelkezik:

Képzettség	Fok/%
3 fegyver használata	Af
Lovaglás (tevén vagy lovon)	Af
Futás	Af
Ökölharc	Af
Sivatagjárás	Af
Esés	20%
Ugrás	10%

Ezek mellé a további Tapasztalati Szinteken a következő Képzettségek adódnak:

TSz	Képzettség	Fok/%
2.	Harci láz	Af
4.	Sivatagjárás*	Mf
6.	Nyomolvasás/eltüntetés (sivatagban)	Af

* A Sivatagjárás Képzettség mindenben megegyezik az Erdőjárással, de természetesen a sivatagos terepre vonatkozik, azok viszontagságait, veszélyeit és lehetőségeit ismeri a Képzettségben járatos karakter.

A magasabb szinteken járó Képzettségeket csak akkor sajátítja el a hadzsi, ha nem hagyja el végképp a sivatagot, hanem ott él. Megkötés a hadzsik számára, hogy bizonyos Képzettségeket nem vagy csak nagyon nehezen sajátíthatnak el – ennek meghatározása a KM jogköre a karakter előtörténetének ismeretében. Ezek:

- Nehézvért viselet
- Úszás
- Hajózás

A Harcértékek terén a hadzsik nem különösen emelkednek ki az átlag Harcosok közül, de gyakran erőszakos, gyors támadók és kisebb figyelmet

szentelnek védekezésükre, ami a játékban jobban fejlesztett Kezdeményező és Támadó Értékükben mutatkozik meg. A hadzsik a gyors, hatásos harcmodort részesítik előnyben, hacsak tehetik, egyetlen vágással végeznek ellenfelükkel. Ezért Harcérték módosítójukból minden szinten legalább 5-öt kötelesek a TÉ-jükre tenni. A sivatag megedzi testüket, szívóssá és ellenállóvá teszi őket, ezért a hadzsik Fp alapja 8. Egészségük és Életerejük viszont a mostoha körülmények között meglehetősen rossz, így Ép alapjuk 6. Általában vallásos emberek, leginkább Galradzsát imádják. Hajlamosak a fanatizmusra; a tapasztalt hadzsik szívesen folyamodnak a Harci Láz Képzettség alkalmazásához, melybe istenük nevét kántálva esnek. Legkedveltebb fegyvereik a handzsár, a jatagán, a rövid dárda és a tahdzsi. Ez utóbbi a Gladiátorok fegyvertárában megtalálható rövid, görbe kard. Valójában egyfajta átmenet a rövidkard és a szablya között. Célzófegyvert nem szívesen használnak, de ha mégis, az leginkább az egyszerűen kezelhető parittya. A hadzsi által első szinten kapott fegyverhasználat Képzettségek közül legalább kettő a fenti fegyverekre vonatkozik. Kedvelik még a kicsi, kerek pajzsokat, melyek peremét – különösen a Gladiátorok – előszeretettel fenik borotvaélesre.

Bahradák

A bahrada a dzsad Gladiátorok közkeletű elnevezése. Eredetileg csak a szabad viadorokat illették ezzel a névvel, de később az elnevezés kiterjedt a rabszolgákra is. A bahradák elsősorban az állatok és fenevadak elleni küzdelmet tanulják, hiszen a dzsadoknál ez a viadaltípus a legelterjedtebb. Mivel a bőrüket viszik a vásárra, jó néhány Képzettséget alaposan elsajátítanak, így már első szinten az alábbiakat kapják meg:

Képzettségek	Fok/%
4 fegyverhasználat	*Af*
Birkózás	*Af*
Ökölharc	*Af*
Nehézvértviselet(gladiátorvért)	*Af*
Pajzshasználat (dzsad pajzs)	*Af*
Állatismeret	*Af*
Futás	*Af*
Esés	30%
Ugrás	20%

A bahrada sok fegyverrel tud bánni, ezek közül az első, amit megtanul forgatni, a tahdzsi, ami szinte mestersége címere lehetne. Utána elsősorban a handzsár, a jatagán, a dárda, a lándzsa és a korbács kezelését sajátítja el.

Különleges képessége, hogy a különböző állatok és fenevadak ellen kiemelkedően jól küzd – emberek ellen viszont hátrányban van. Minden Tapasztalati Szinten a Játékosnak vagy a KM-nek meg kell neveznie 3 olyan vadállatot, ami ellen már többször küzdött a karakter és így kiismerte szokásait, gyengéit. Ezekre a fenevadakra onnan kezdve a bahrada a következő módosítókkal támad: KÉ +3, TÉ +10, VÉ +5. Mikor Állatismerete eléri a Mesterfokot, ezek a módosítók is javulnak: KÉ +5, TÉ +15, VÉ +10. Ezek a kiválasztott fenevadak vagy szörnyek csak olyanok lehetnek, amik előfordulnak a dzsad rendszerű viadalokon, azaz lehet vadkutya, querda vagy orrszarvú, de nem lehetnek élőholtak, démonok vagy egyéb humanoid lények. Amilyen jól harcol a bahrada ezek ellen, annyival gyengébben emberek és egyéb humanoidok (orkok, goblinok, ogárok stb.) ellen, akik fegyverrel támadnak rá. Ezekkel szemben a bahrada nem kapja meg a többi Gladiátornak járó Egy-Egy elleni harc módosítóit, de a közönség előtti harcból származó előnyök változatlanok.

A további Tapasztalati Szinteken kapott Képzettségei:

TSz	Képzettség	Fok/%
2.	1 fegyver használata	*Af*
3.	Birkózás	*Mf*
4.	1 fegyver használata	*Af*
4.	1 fegyver használata	*Mf*
6.	Pajzshasználat	*Mf*
7.	1 fegyver használata	*Af*
7.	Kétkezes harc	*Af*
8.	Állatismeret*	*Mf*
9.	Fegyvertörés	*Af*

* Az Állatismeret Képzettség leírását lásd később a Képzettségek című fejezetben.



Shadon Birodalom

Dél egyik legnagyobb, politikailag mindenképpen meghatározó nagyhatalma a Shadon birodalom. A kontinens délkeleti csücskében terül el ez a hatalmas ország. A birodalom, bár tartományokra oszlik, egyetlen uralkodó vezetése alatt áll, aki az uralkodóherceg és a Főatya segédletével kormányoz. Ez a hármas hatalmi megoszlás jellemzi az egész országot. Minden hatalmi centrumnak megvannak a területei, a hívei és a hadserege. Az ország seregének azonban a király a mindenkori hadvezére. Ha veszély fenyegetné a birodalmat, a király egyesítheti a hozzá hűbéresküvel kötődő nemesek magánseregeit és akkora létszámaú zsoldoshadat hozhat létre, amely egész Délen egyedülálló.

A Shadon birodalomban sok minden származik a régen elbukott Godon birodalom örökéből. Innen származnak a lovagi kultúra alapjai is. Shadonban általánosan elterjedt a lovagi harcmodor és szemléletmód. A hadseregek legfőképp a nehézvértes haderőre építenek, amelyben a nehézlovasságot világi lovagok és Domvik felszentelt szolgálói alkotják, a nehézgyalogságot pedig fegyelmezett zsoldossereg. A birodalom hadseregének ereje szervezettségében rejlik. A hadseregben szigorú hierarchia működik. Szinte minden egyes katonának más a rangja. Ez részben azért van így, mert rengeteg rangfokozatot különböztetnek meg, részben viszont azért, mert még az azonos rangúak között is különbséget tesznek rangidős, veterán és zöldfülű között. A seregen belül mindenki feltétlen engedelmességgel tartozik feljebbvalóinak. A kivételes szigor és fegyelem azonban meghozza gyümölcsét – a shadoni zsoldosok meglehetősen jó katonák hírében állnak.

Shadonban két út is kínálkozik a felemelkedésre, az egyik ezek közül a vallás, a másik a hadsereg. A tehetséges, hősies katonák gyorsan juthatnak előre a ranglétrán, és egy idő után akár lovagi, netán bárói címet is kaphatnak. Ez az oka annak, hogy Shadonban olyan sokan állnak katonának. A kiképzést az állam vagy az adott magánhadsereg pénzeli, az egyetlen kikötés, hogy utána adott ideig a zsoldos köteles abban a seregben szolgálni, ahol kiképezték.

Shadon lovagi kultúrájával és feudális berendezkedésével önmagában is számos lehetőséget kínál a Kalandozók számára. Szinte minden rangosabb nemes rendelkezik magánhadsereggel. Bár a birodalom régóta nem háborúzott, a benne munkáló kisebb-nagyobb ellentétek eseménydússá teszik a zsoldosok hétköznapjait. A különböző földesuraknak gyakran támadnak egymással nézeteltéréseik, ezek megoldására pedig általánosan elterjedt módszer a csata. A birodalomban nem nagyon vannak szabad Harcosok, mindenki beáll egyik vagy másik seregbe zsoldosként.

A Shadonból származó NJK Harcosok leggyakrabban zsoldosok. Ha tehetik, együtt járnak, hiszen egymás oldalán sokkalta hatékonyabban küzdenek, mint külön-külön.

Birodalmi Zsoldosok

Shadonban a harcosiskolák általában zsoldoskiképző telepek, amelyek egyik vagy másik nemesúr szolgálatában állnak. Az iskolát a nemes pénzeli, cserébe az ott kiképzett zsoldosok kötelesek az ő seregében szolgálni bizonyos ideig. A szolgálati idő leteltével a zsoldosok gyakran tovább katonáskodnak, így némi pénzhez jutnak. A veteránok általában visszavonulnak és összegyűjtött vagyonukkal családot alapítanak.

A kiképzés három évig tart. Ezalatt az idő alatt néha már kegyetlennek tűnő szigorral nevelnek fegyelmet és tiszteletet a tanoncokba. A kiképzési idő tekintélyes részében olyan gyakorlatokat végeznek, amelyek csak arra szolgálnak, hogy a katonák megtanulják az egymás iránti felelősségtudatot. Megtanítják őket harcolni is, de ezt is gyakran csoportosan, hogy így is szokják a csapatos küzdést. Mire letelik a kiképzés ideje, olyannyira összeszoknak társaikkal, mint kevés más seregben. A harc mellett főként hadászatot tanulnak. Elsajátítanak rengeteg harci formációt, amelyek segítségével hatékonyabban harcolhatnak együtt. A birodalmi zsoldosok nevezetesek arról, hogy szinte minden harci helyzetre ismerik és megtalálják a megfelelő küzdésformát. Ismerik természetsen a mások által használt formációkat is, azok minden előnyével és gyengéivel együtt. A harci és hadi tudományokon kívül más fontos dolgokat is elsajátítanak. Az első Tapasztalati Szintű zsoldos Képzettségeiről az alábbi táblázat tudósít:



Képzettség	Fok/%
3 fegyver használata	*Af*
Futás	*Af*
Hadvezetés	*Af*
Hadrend	*Af*
Nehézvértviselet	*Af*
Pajzshasználat	*Af*
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%

Ezekhez a további szinteken az alábbi Képzettségek járulnak:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Pajzshasználat	*Mf*
5.	Hadrend*	*Mf*
6.	Hadvezetés	*Mf*
7.	Nehézvértviselet	*Mf*

* A Hadrend Képzettség leírását lásd később a Képzettségek című fejezetben

Shadonban a gyalogság előszeretettel ölt nehéz vértet. Ez leginkább mellvért vagy félvért, de előfordul, hogy a szegényebb sorból származó katonáknak csak brigantinra vagy pikkelyvértre futja. A leggyakoribb fegyverzet a hosszúkard és a közepes pajzs, de szeretik a különféle buzogányokat, csatacsákányokat is. Shadlek tartományban különösen kedvelt az e vidékről elnevezett négyélű csatabárdféleség, a shadleki buzogány is.

Gorvik

Kosfejű Ranagol evilági bástyája, a Shadon Birodalom esküdt ellensége. Talán ezekkel a szavakkal jellemezhető legjobban az ország. Krán mellett ez a másik nagyhatalom, ahol a Kosfejűt nemcsak megtűrik, de mindenki fölött tisztelik. Gorvik leginkább Kránból áttelepített és később honosított Fejvadászairól hírhedt, bár Harcosai is legalább annyira veszedelmesek a maguk nemében. Gorvikban sosincs béke, állandó a belviszály és a háborúskodás – ennek megfelelően sok a Harcos is az országban. Hadserege legalább olyan különös, mint államszervezete és közigazgatása, ugyanis a katonáknak legalább két harcosiskolát kell kijárniuk, hogy teljes értékű tagjai legyenek a seregnek. Elsőként valamelyik tartományi vagy nagyobb városi kiképzőtelepre kerülnek, ahol a jelentkezőkből – némi tandíj ellenében – meglehetősen jó Harcost faragnak. Ez négy évbe és 30 aranyba kerül. Ekkor, az innen kikerülő Harcos már első Tapasztalati Szintűnek számít, azonban a gorviki sereg nem elégszik meg ennyivel. Ha az ifjú Harcos egyedül kíván kalandozni, netán visszavonul, nincs több kötelessége, ha viszont a hadseregben kíván elhelyezkedni, még egy év kiképzés vár rá, ami alatt elsajátítja a különböző harci formációkat, valamint a hadvezetés alapjait. A hosszú és költséges kiképzés miatt Gorviknak nincs igazán nagy számú katonája, a meglévők azonban két-három közönséges zsoldossal is fölérnek. Gorvikban egyébként is a hadászat inkább a Lovagok és Paplovagok műfaja – a Harcosok inkább a Fejvadászokhoz állnak közel, amennyiben kedvelik az egyszemélyes vagy néhány fős akciókat. Sokkal hatékonyabbnak tartják, ha meglepetésszerűen, kis egységekkel le-lecsapnak az ellenségre ott, ahol a legkevésbé számít rá, mint a nagy nyílt csatákat. Pontosan ugyanezen elv nyilvánul meg a gorviki flotta felépítésénél is, ez ugyanis két fő részből tevődik össze. Az egyik teljesen hagyományos tengeri haderő, szokványos hajókkal és fegyverzettel, a másik fele viszont az úgynevezett tengeri vadászok. Ezek gyakorlatilag többé-kevésbé független kalózok, akik föleskűdtek a tartományúrra. Esküjük értelmében gorviki illetőségű hajót semmilyen körülmények között nem támadnak meg, sőt adott esetben segítik, míg minden olyan hajót, ami Gorvik ellensége, szabadon megtámadhatnak. Ennek fejében a tartományban védelmet élveznek, sőt néha Gorvik támogatja őket. Különösen nagy szerepet kap ez a Gályák tengerének a Keleti óceánra nyíló szorosa környékén, ahol csak néhány tucat tengeri mérföld választja el Gorvikot a shadoni partoktól. Mivel itt a kereskedelmi és egyéb hajózás jelentős, hasonlóan fontos a szerepe a tengeri vadászoknak is. Néha az is előfordul, hogy nem gorviki származású kalózkapitány kér és kap menedéket Gorvik partjainál.

Mint azt már fentebb is említettük, Gorvikban sosincs béke. Ahol nem zajlanak állandó határvillongások és csaták, ott belső ellentétek dúlják az öt tartományra szakadt országot. Bár P.sz. 3682-ben Todvar várában kísérletet tettek a tartományok egybekovácsolására, a kísérlet csúfos kudarcot vallott. Előtte is, azóta is az összes tartomány ura arról álmodik, hogy ő legyen az ország egységének megteremtője és egyeduralkodója. Ennek érdekében semmilyen eszköztől nem riadnak vissza – legyen az politikai cselszövés, orgyilkosság, netán ideiglenes szövetség. Gorvik így rengeteg kalandlehetőséget tartogat a Kalandozók számára, hiszen a hatalmi harcokban neki is fontos szerep juthat. Mivel Gorvikban Ranagol hite államvallás, az itt nevelkedett emberek mind ezt a hitet vallják, jellemük pedig Halál, esetenként Halál, Káosz. Ez a Kalandozó csapatban lehet, hogy ellentéteket szül a Játékos Karakterek között, főleg, ha a csapatnak olyan tagja is van, aki Pyarron, netán Shadon eszméit vallja magáénak. Erre a KM-nek kell odafigyelnie és az ilyen jellegű nézeteltéréseket valamilyen módon levezetnie. Ha a Játékosok hajlandóak egymás ellen játszani, ez a helyzet izgalmas kalandokat szülhet.

Szabad Harcosok

Gorvikban a kiemelkedettek kedvük és akaratuk szerint sajátíthatnak el bármilyen tudományt – a fegyverforgatás tudományát is. Több iskola működik, de megtalálhatjuk itt a letelepedett veteránokat is. Akárhol is tanul az ifjú Harcos, komoly tandíjat kell fizessen – ez szavatolja azt, hogy a nincstelenek ne tanulhassanak meg bánni a fegyverekkel. Ez a tandíj általában 80-100 arany évente (ami nem tűnik túl soknak Eren vagy Toron áraihoz képest, ám Gorvik nem is olyan gazdag ország, mint emezek), a képzés pedig négy éven át tart. Ezek az iskolák tulajdonképpen a Fejvadász kiképzés mintájára működnek, azonban annál jóval enyhébbek. Igaz ugyan, hogy a tanuló kevesebbet tanul, de megőrzi függetlenségét, és marad ideje, energiája egyéb Képzettségeket tanulni. Rengeteg olyan ismeretet is elsajátítanak az itt tanuló Harcosok, ami látszólag fölösleges, a környezet és a tradíció azonban megkívánja. Hasonlóan a Fejvadászokhoz és Ranagol evilági szolgáihoz a Harcosok sem vetik meg a mérgek használatát, sőt előszeretettel alkalmazzák azokat. Az általánosan bevett gyakorlat szerint az ártó szerek elkészítésének módját is tanulmányozzák, hiszen a legegyszerűbb, ha ők maguk állítják elő a mérgeket.

Ezek után lássuk a gorviki Harcosok Képzettségeit az első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	**Fok/%**
3 fegyver használata	*Af*
1 fegyver dobása	*Af*
Lovaglás	*Af*
Futás	*Af*
Hátbaszúrás	*Af*
Vallásismeret (Ranagol)	*Af*
Etikett (gorviki)	*Af*
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%

Ehhez a további szinteken további Képzettségeket kap:

TSz	**Képzettség**	**Fok/%**
3.	Méregkeverés	*Af*
4.	1 fegyver használata	*Af*
5.	Hátbaszúrás	*Mf*
6.	Hadvezetés	*Af*

A sok Képzettség miatt a gorviki Harcos szintenként mindössze 10 Kp-t kap. Az első szinten elsajátított fegyverek közül az egyik leggyakrabban a ramiéra, hiszen ez nemzeti fegyvernek számít. Egyébiránt a kardok közül is kedvelik a hosszú, egyenes, keskeny pengét.

Tengeri vadászok

A Tengeri vadászok a Gorvik partjai mentén kószáló kalózok összefoglaló neve. Mint azt már fentebb kifejtettük, ezek a félig hivatalos, félig bandita hajósok komoly hadászati célokat szol-

gálnak. Nem ritka, hogy egy-egy hajó felállítását gorviki kereskedők pénzelik. Ennek fejében a kapitány nála értékesíti a zsákmányt, természetesen a kereskedő számára tisztes haszonnal. Előny még ezen kívül, hogy a kereskedelmi vetélytársak gyengülnek. Végezetül a kereskedő saját hajói a kalózok védelmét élvezik a tengeren. Ilyen hajókon számos Harcos szolgál, hiszen ezek kicsi, gyors vitorlások, amelyekre nem fér nehéz fegyverzet. Inkább megcsáklyázzák a kiszemelt áldozatot és közelharcban győzik le. Így a zsákmányolt hajóban sem keletkezik akkora kár, amit persze a kalózok általában a maguk hasznára fordítanak.

Ez a magyarázata, hogy a tengeri vadászok nem csak tengeren állják meg a helyüket, de szárazföldön is veszélyes Harcosok hírében állnak. Kiképzésük nem hagyományos harci iskola. Az első években a jelentkező fiatalok matrózként szolgálnak a választott hajó fedélzetén, így elsajátítva minden lényeges és alapvető dolgot, ami a hajózáshoz nélkülözhetetlen. Számos olyan Képzettségre tesznek így szert, amit szárazföldi társaik soha nem tanulnak meg. Ha megfelelően és kitartóan szolgálnak, matrózként előbbre léphetnek a ranglétrán és Harcosok válhatnak belőlük. A fegyverforgatás mesterségét valamelyik rangidős kalóztól tanulják és az ütközetek forgatagában gyakorolják. Ha valamelyik támadásnál odavesznek, az azt jelenti, nem voltak elég tehetségesek a kalózkodáshoz. Ha sikerrel túlélik a tanulóéveket, teljes jogú Harcosként szolgálhatnak a hajón, majd, ha már eleget tapasztaltak, esetleg saját hajót építhetnek (vagy rabolhatnak). A kegyetlen kiképzés a természetes kiválasztódást szolgálja – így csak a legjobbak kerülnek a kalózhajó legénységébe. A gorviki kalózok első Tapasztalati Szinten az alábbi Képzettségekkel rendelkeznek:

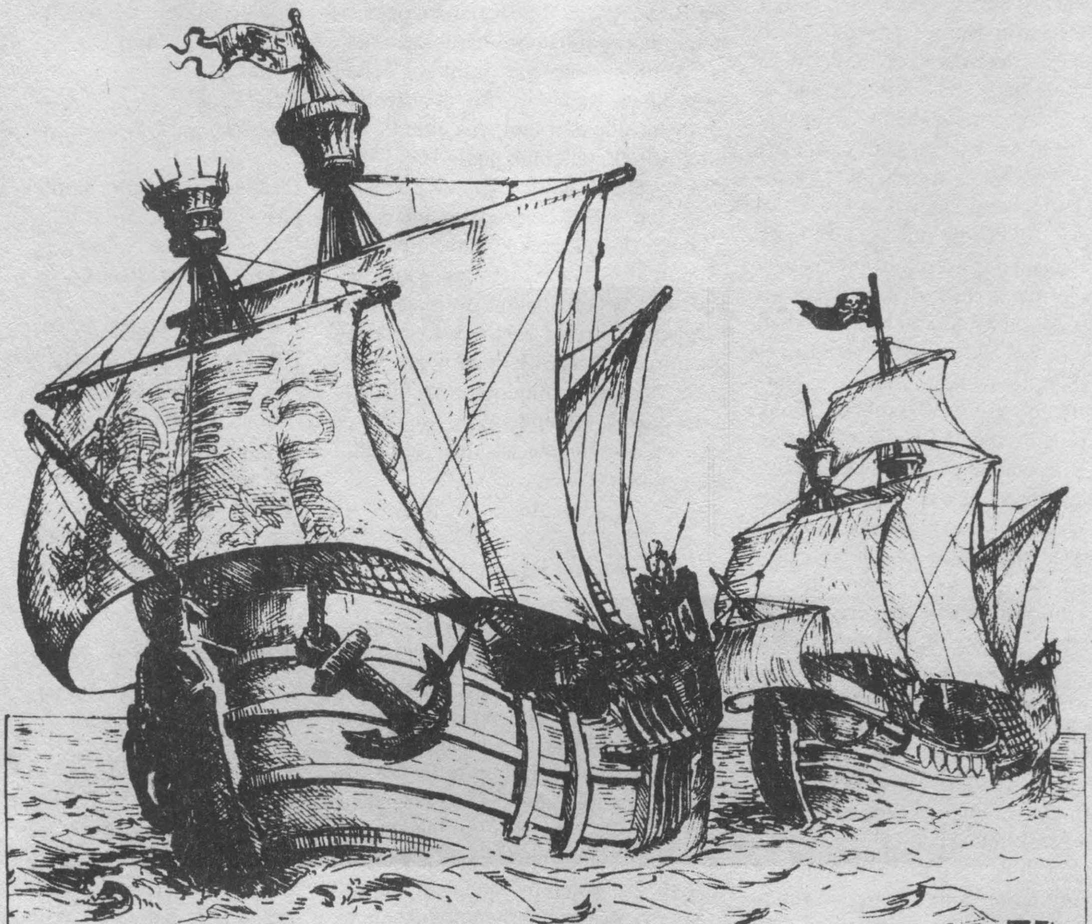
Képzettség	Fok/%
2 fegyver használata	*Af*
Úszás	*Af*
Időjóslás	*Af*
Tengerjárás*	*Af*
Hajózás	*Af*
Csomózás	*Af*
Mászás	15%
Ugrás	20%
Kötéltánc	10%

Ezekhez a további Tapasztalati Szinteken újabb Képzettségeket kapnak, feltéve, hogy kalandozásaik során nem hagyják el teljesen a tengert.

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Hadvezetés (tengeren)	*Af*
3.	Csomózás	*Mf*
4.	Térképészet	*Af*
5.	Időjóslás	*Mf*
6.	Tengerjárás*	*Mf*
6.	Úszás	*Mf*
7.	Hajózás	*Mf*
8.	Hadvezetés (tengeren)	*Mf*

* A Tengerjárás Képzettség mindenben megegyezik az Erdőjárással, de természetesen a tengerekre vonatkozik, azok viszontagságait, veszélyeit és lehetőségeit ismeri a Képzettségben járatos karakter.

A gorviki kalózok fegyvertára meglehetősen változatos. Sokan célzófegyvert választanak, hiszen a kiszemelt hajó megcsáklyázásakor ennek nagy hasznát látni. Ezek mellett a hajítóbárd, a szablya és a szigony fordul elő gyakrabban.



Krán

A Sötét Birodalom, a Gonoszság hazája – így ismerik a Kráni Birodalmat Ynevszerte. A nevek nem túloznak, ez az ország valóban a gonoszság megtestesítője az Elsődleges Anyagi Síkon, hiszen Ranagolnak, a Kosfejű istennek fattyai vezetik. Shackallor és testvérei a XIV. évezredben érkeztek erre a világra és kezdték el áldatlan tevékenységüket. Először az itt élő aquirokat és egyéb gonosz fajzatokat nyerték meg ügyüknek, majd hatalmas birodalmat építettek, melynek központja a Kráni Torony. Sokáig csendben, háttérben maradva folytatták gonosz praktikáikat, de a Godoni Birodalom felemelkedésekor előléptek a sötét bércek homályából és nyíltan megtámadták az emberlakta országot. Godon sokáig kitartott, de végül elbukott. Később Shackallor varázshatalmával Shadont hálózta be. Ekkor indult új hazájának elfoglalására Amanovik, az őrült pap. Az új birodalom, Gorvik hű csatlósa lett a Sötét Birodalomnak. Legutolsó lépése Pyarron lerohanása és elpusztítása volt. Bár ezt a háborút is Krán nyerte meg, az embernép kitartását mintázza Új-Pyarron felépítése.

Krán államszervezete meglehetősen összetett. A birodalom magját a Birodalmi Tartományok adják, amelyek a Tizenhármak irányítása alatt állnak. Körülöttük terülnek el a Szövetséges Tartományok, melyek elméletileg ugyan függetlenek, gyakorlatilag azonban nagyon is szoros gazdasági, politikai és katonai szálak fűzik őket a belső tartományokhoz. Végül a birodalom szélén terül el a Szabad tartományok országa, mely nevével ellentétben egyetlen közigazgatási egység.

A legfontosabb megkötés Kránnal szemben, hogy Játékos Karakter csak a külső, Szabad Tartományokból származhat. Ennek oka abban keresendő, hogy beljebb, a birodalom szívéhez közeledve az aquir és egyéb sötét mágiák annyira áthatják az ott élőket, hogy nem lehet ennek hatását figyelmen kívül hagyni. Ezek a belső tartományok Játékos Karakterek számára tilalmasak, onnan csakis NJK-k származhatnak. Fontos, hogy a környezet, a nevelés és a vallás hatására a Kránból származó Kalandozók jelleme minden esetben Rend, Halál. Minthogy gyermekkorukat és tanulóéveiket ott töltötték, óhatatlanul átvették a hely szellemét. Ha valaki megpróbálna más nézeteket vallani, az hamar áldozatként halna meg Ranagol valamelyik oltárán.

NJK-k származási helyének ideális Krán, hiszen számtalan kalandban fordul elő közvetve vagy közvetlenül a Sötét Birodalom. A Délvidéken nem találni olyan helyet, amihez így vagy úgy, de ne lenne köze. Mindamellett Kránnak legalább annyira jelentős ügynökhálózata van, mint Pyarronnak. Emberei mindenhová befurakodnak, hogy ott ténykedésükkel Krán érdekeit szolgálják. Ez rengeteg kalandlehetőséget és konfliktushelyzetet teremthet. Talán az egyik legismertebb ilyen tevékenység a *Fű ösvényén* zajlik, mely el Sobirából vezet Kránba. Erre szállítják mázsaszám a dzsad emirátusban kitermelt kábítószert, az *al Bahra-kahrem*-et az orkok harci kedvének fokozására. Az Államszövetség ügynökei időről időre megpróbálják megszakítani ezt a virágzó kapcsolatot – váltakozó sikerrel.

Kránból származó JK-k sokkal nagyobb körültekintést igényelnek a KM-től és a Játékostól egyaránt. Mivel a karakter Ranagol eltökélt híve, ez a játék során több morális problémát is felvethet. Különösen kiélezett a helyzet, ha a kalandozó csapaton belül más érdekeket képviselő (pl. az Államszövetségből vagy Shadonból származó) karakter is játszik. Ha minden Játékos jól alakítja választott személyiségét, előbbutóbb elkerülhetetlen lesz a vérontás. Amennyiben ez nem zavarja a Játékosokat, ez akár remek kaland alapja is lehet – bár a KM-nek alaposan fel kell készülnie.

A kráni születésű Harcosok vagy saját szakállukra indulnak kalandozni vagy a birodalom szolgálatában teljesítenek valamilyen küldetést – ezt természetesen a KM határozza meg.

Kráni szabadosok

Kráni szabadosoknak nevezik a külső tartományokból származó közrendű (értsd: nem rabszolga) Harcosokat. Ezek – Ranagol hitének megfelelően – szigorú hierarchiába rendeződnek. Az alá-fölé rendeltség alapja nem származás, hanem a harc ismerete. A játékszabály nyelvére ez lefordítva annyit tesz, hogy az alacsonyabb Tapasztalati Szintű Harcosok minden körülmények között alárendeltjei a magasabb szintűeknek. Engedelmességgel tartoznak ezen felül a tartományúrnak is, valamint elviekben a Tizenhármaknak, ez azonban puszta formaság, hiszen az átlag szabados soha életében nem látja az egyik félistent sem, nemhogy beszélne vele. Természetesen a hierarchiának megfelelően az alacsonyabb Tapasztalati Szintű Harcosokkal belátása szerint rendelkezhet. Ez azt jelenti, hogy akár az életüket is elveheti adott esetben. Erre viszont megfelelő indokot kell szolgáltasson, hiszen minden szabados a kiemelkedettek közé tartozik! Ha a hierarchiában megkérdőjelezhető egy pozíció, azt viadal útján döntik el. Olyan párbaj ez, ahol az ellenfél egyértelmű legyőzése a cél, lehetőleg anélkül, hogy vér folyjon.

A szabadosok több iskolában elsajátíthatják a fegyverforgatás tudományát. Ezek az iskolák nyitva állnak minden Kránban (esetleg Gorvikban) született Ranagol hívő előtt, de a tandíj évi 40 arany, a képzés öt éve alatt. A tanoncok ezalatt a hosszú idő alatt kemény és alapos kiképzésen esnek át. A fegyverek használata mellett rengeteg mindent megtanulnak, így az első szintű szabados Képzettségei a következőképp alakulnak:

Képzettségek	Fok/%
3 fegyverhasználat	*Af*
Lovaglás	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Hátbaszúrás	*Af*
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%

Ezeken túl a további szinteken az alábbi Képzettségeket kapják:

TSz	Képzettség	Fok/%
2.	Méregkeverés	*Af*
4.	Pszi	*Af*
6.	Hátbaszúrás	*Mf*
8.	Méregkeverés	*Mf*

Minthogy rengeteg mindent el kell sajátítson az itt képzett Harcos, egyéb tanulmányokra nemigen marad ideje és ereje. Ezért Kp alapja 6, amihez szintenként további 8 Kp-t kap.

A szabadosok előszeretettel használnak mérgeket ellenfeleik legyőzéséhez. Különösen, amikor már ők is képesek azokat előállítani.

Bár a sequor és a mara-sequor Fejvadász fegyver, néhány iskolában oktatják szakszerű használatát. Ez azt jelenti, hogy a szabadon választott Fegyverhasználat Képzettségek közé ezt is választhatja a szabados karakter. Vigyáznia kell azonban, hiszen ezek a fegyverek, ha nem is széles körben, de a kráni Fejvadászok eszközeiként ismertek, így ha valaki olyan fedezi fel náluk, aki Kránnal ellentétes elveket vall és eléggé ismeri a fegyvereket, a szabados bizony könnyen szorult helyzetbe kerülhet.

Yllinor

Ilanorban, a Szépmezőnek is nevezett, messzi északi államban a Pyarron szerinti 3590. esztendő nagy változást hozott: kétszázhetvenöt év elteltével hazatért Shennon bárójának második fia, aki Mogorva Chei néven Ynev egyik legnevesebb Kalandozójává vált. Azzal a sokak számára őrültnek tűnő tervvel tért haza, hogy országot alapít messze délen, és az új királyságba Ilanorból toboroz embereket. Grandiózus terv, mely számtalan hívet szerzett, és Chei vezetésével hárommillió ember indult el délnek, az új hazába. E vándorlás Ynev legújabb kori történelmének legnagyobb méretű migrációja. Két év és számtalan csata (a legendák szerint Száz Csata) árán elfoglalják a mai Yllinor területét és Krán közvetlen szomszédságában erős államot alakítanak ki. A király Chei lett, aki jó politikusként a hódítás legjobb módját választotta és hamarosan az itt őslakos tarranok, az elvándorolt ilanoriak és az erdei elfek két nemzetsége egy népet alkotott.

Krán közelsége azonban nem hagyott sok időt a békés országépítésre, Yllinor lakói állandóan készek a harcra.

Chei hamarosan belátta, hogy a jólszervezett hadsereggel rendelkező, erős és ellenséges Krán mellett országa csak úgy maradhat talpon, ha képes magát megvédeni.

Nekikezdett és sikerrel járt. Olyan hadsereget állított fel országa védelmére, amiről azután Yllinort csak mint a Harcosok Paradicsomát emlegették.

A hadsereg szervezésénél figyelembe vette a vonulás két éve alatt lezajlott csaták minden tanulságát. A sereg szervezésénél leginkább a veteránjaira támaszkodott, ők képezték a sereg magját, az ő tapasztalataikat, tanácsaikat mindig figyelembe vette az egyes csapatok felállításánál.

Egy – Játékosok számára is – igen lényegretörő újítást is bevezetett hadseregében: a Pszi tanítását. Miután ráébredt, hogy a mentális energiák hasznosítása milyen fontos, minden Harcosnak megtanítják a Pszi Alapfokú alkalmazását. Az elit egységeket és tapasztalt tiszteket pedig Mesterfokra képzik Yllinorban.

Chei megtartotta, de némileg átszervezte a hagyományos ilanori könnyűlovasságot, és beillesztette egy jól működő, fegyelmezett hadsereg gépezetébe.

Kalandozó életének hosszú évei alatt a király számtalan hadjáratban vett részt, Ynev majd minden államában hadakozott, és remekül kiismerte a különböző országok hadseregeinek szervezeti felépítését – gyenge és erős pontjait.

Ez magyarázza, hogy a kiváló ilanori hagyományokra épülő portyázó könnyűlovasság mellett, a Dwyll Unió Fehérlovasainak mintájára, könnyűvértezettel rendelkező lovascsapatokat állított fel. E csapatokat Yllinorban Kopjás Farkasoknak nevezik.

Mindezek mellett természetesen felismerte a lovagi harcmodor előnyeit, s ezért létrehozta a nehézvértezetű lovasságot, mely leginkább lovagságra emlékeztet. Nevük: a Vaslovasok.

A gyalogság tekintetében jólképzett vértesek és tarran származású fejszések adják a gerincet.

Legendásak az elfek vezette gyalogos íjászcsapatok, melyek között számtalan tehetséges, ilanori származású, vagy Ilanorból elvándorolt szülőktől született ember is akad.

Tudjuk azt is, hogy Yllinorban az államvallás nem egyszerűen a pyarroni hit, hanem szinte teljes egészében Arel tiszteletére korlátozódik. Ez egy újabb tényt rejt magában: minden egységben legalább egy Arel-pap szolgál, aki mágiával támogatja a csapatot. Chei és a yllinori nép erős vonzódása a természethez még egy furcsaságban megnyilvánul – az összes fegyvernemet valamilyen állatról nevezték el; ezek képei díszítik a csatalobogókat is.

Chei kiváló pszichológiai érzékkel olyan élcsapatokat is létrehozott, amelyek mindig példaként állnak a sereg többi tagja előtt. Minden katona álma egy ilyen elit alakulat kötelékébe tartozni. A felsorolásra kerülő fő csapattípusoknál ezek az élcsapatok is leírásra kerülnek.

A veteránok, akik bár aktívan nem szolgálnak, igazából sosem teszik le a fegyvert, iskolákat, kiképzőtáborokat hoznak létre, ahol a jelentkezőket három-, négy év alatt kellően kiképzik.

Sólymok

Közel azonosak az ilanori Vágtázókkal. Bár főleg ilanori származásúakat vesznek maguk közé, lévén ez egyfajta életformát is megkövetel, az arra érdemes idegenek is tagjai lehetnek ezen csapatoknak. Ahhoz azonban, hogy egy idegen származású JK a Sólymok adta Képességekkel, Képzettségekkel indulhasson, hosszú éveket kell köztük eltöltenie. Ez azt jelenti, hogy legalább harmincéves, mire kalandozni kezd.

Az yllinori seregek legnagyobb létszámú hadtestei a Sólymok. Általánosan elfogadott, hogy – miután Yllinorban mindenki szabad, és a nemesi rang nem jár oly mérvű megkülönböztetéssel, mint Yneven másutt – minden yllinori a felnőttéválás küszöbén három évet szolgál az yllinori hadseregben, leggyakrabban a Sólymoknál. Ezért lehetséges, hogy háború esetén a földművelő vagy kézműves szabadok is fegyvert fognak, és jól képzett harcosokként mehetnek csatába.

Természetesen sokan megmaradnak a seregben, melynek elitjét a Kémlelők adják.

A Kémlelők gyakorlatilag portyázásra, felderítésre szakosodtak. Kis csapatokban állandóan a Fekete Határt járják – hírekkel látják el Chei udvarát és olykor meg-megtámadnak kisebb Kránba tartó karavánokat, vonuló seregek oldalába marnak és állandóan nyugtalanítják a határmenti kráni városokat, helyőrségeket.

Kémlelő csak ötödik Tapasztalati Szintet elért, Mesterfokú Pszi Képzettséggel rendelkező Sólyomból (Vágtázóból) lehet.

Kopjás Farkasok

Bárki lehet Kopjás Farkas, ha a kiképzés során alkalmasnak találtatott. A Farkasok általában közepes pajzsot, sisakot és láncinget hordanak, fegyvereik könnyű kopja, egyenes kard. A Kopjás Farkasok között több, igazi elit alakulat található, közülük kerülnek ki azok a különlegesen jó, bátorságukat bizonyított kevesek, akik Chei király lovas testőrségét, a Farkasgárdát alkotják. A Gárda tagjaiból soha nem lesz Kalandozó.

Képzettségek	Fok/%
Pszi	*Af*
Fegyverhasználat	
könnyű kopja	*Mf*
hosszúkard	*Af*
Pajzshasználat	*Mf*
Nehézvértviselet	*Af*
Lovaglás	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Idomítás	*Af*

Első Tapasztalati Szinten nem vehetnek fel egyéb fegyverhasználat képzettséget, de természetesen a hosszú-

kard kezelésében tovább képezhetik magukat.

Indulásként, ha a JK legalább három éven át szolgált a Farkasok között, tehát legalább huszonöt esztendős, felszerelésként kopjáját, könnyű harci lovát, láncingét, pajzsát és kardját kapja meg, valamint 2k6+6 aranyat.

Vaslovasok

Jól képzett nehézlovassági alakulat. Fegyvereik a nehéz kopja, kis pajzs, másfélkezes kard vagy egykezes csatabárd. Általában félvértet viselnek, melynek félvértjét a csapatuk címere díszíti. Elit alakulata a Testőrezred, amely kitüntetésként kapta e nevet. Valójában igazai élcsapatról van szó, akikre általában döntő feladatokat bíznak egy-egy csatában.

Az a Vaslovas, aki a Testőrezred tagja lett, soha nem fogja azt otthagyni, hiszen óriási megtiszteltetés.

Megbecsülésükre jellemző, hogy Ru-Shennonban külön templomban temetik el a Testőrezred elesett tagjait, és minden évben egyszer a templomban Chei király személyesen mond imát az itt nyugvó Harcosokért. Az élők számára a legnagyobb kitüntetés, hogy a parádékon mindig az elsők közt tiszteleghetnek imádott királyuk előtt.

Képzettségek	Fok/%
Pszi	*Af*
Fegyverhasználat	
nehéz kopja	*Af*
másfélkezes kard	*Af*
egykezes csatabárd	*Af*
Pajzshasználat	*Af*
Nehézvértviselet	*Af*
Lovaglás	*Mf*
Úszás	*Af*

Felszerelésként a szolgálatból kilépő Vaslovas Játékos Karakter vértjét és egy fegyvert kap, amely értelemszerűen csatabárd, vagy másfélkezes kard lesz. Természetesen lovat is kap: egy közönséges harci lovat.

A mondás szerint, egy Vaslovas mindig büszke lesz csapatára, és Yllinor is mindig büszke lesz rájuk. Egy volt Vaslovast kivétel nélkül szívesen látnak mindenütt Yllinorban.

Ahhoz, hogy valaki a Testőrezred tagja legyen, legalább ötödik szintű Vaslovasnak kell lennie, bírnia kell a Pszi, a Másfélkezes kard használata, a Nehézvért viselete és a Lovaglás Képzettségek Mesterfokát.



Vértes Medvék

Yllinor gyalogosai, szervezésükhöz a mintát az abasziszi falanxok adták, ám bármennyire kiválóan voltak felkészítve, a vértesek sohasem érhettek a falanxharcosok nyomába. Chei, tisztjeinek tanácsára, idejében felhagyott azzal a kísérlettel, hogy az abasziszi mintát lemásolja, belátta, hogy ennek a harcmodornak nincsenek kellő hagyományai fiatal országában. A váltás után a Medvék megújultak, és a korábbi, zárt alakzatokban harcoló, támadó alakulatból egy leginkább defenzív feladatokat ellátó csapat lett. A fő feladatuk az ellenség rohamának megtörése, az esetleges visszavonulás biztosítása. Defenzív feladataik mellett támadó szerep is jut számukra: a lovasság által az ellenséges arcvonalon nyitott rések kiszélesítése, az elfoglalt területek biztosítása. A Vértes Medvék feladata az íjászalakulatok védelme is.

Elit csapatuk az ezer főt számláló, vörös páncélzatú Shennon Bástyái. Ezek tagjai közül sem kerülnek ki Kalandozók, túl erős a kötődésük.

A vértesek általános felszerelése: félvért, közepes pajzs, kerek, egész arcot beborító acélsisak, lándzsa, egykezes fegyverek.

Képzettségeik megegyeznek a *Első Törvénykönyv* Harcosával, a különbség mindössze annyi, hogy csak egykezes fegyverekhez értenek, és Alapfokon megkapják a Nehézvértviselet Képzettségeket, és ahogyan fentebb említettük, a Pszi Alapfokát is.

Medvék

A tarran harci hagyományokra építő, igen rugalmas egységekből állnak a Medvék egységei. Nagy kitartás és megszállott bátorság jellemzi őket. Felszerelésük egykezes csatabárd, fapajzs, keményített bőrvért.

Ezeknek a vad csapatoknak nincsen

igazi elit alakulata, a legnagyobb kitüntetést az jelenti, ha a csatában az első támadó csapatban kaphat helyet a Harcos. Az egységben kizárólag tarran származásúak harcolnak, szerepük, mint könnyűgyalogság, leginkább a Sólymokéhoz hasonlítható. Sokat adnak az egyéni akciókra, csatában könnyen és gyorsan mozognak, ezért gyakran alkalmazzák őket az ellenséges hadrend megbontására, szétzilálására. Közülük kerülnek ki a legjobb erdei felderítők is.

Képzettségek	Fok/%
Pszi	*Af*
Fegyverhasználat	
egykezes csatabárd	*Mf*
Pajzshasználat	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Harci láz	*Af*
Mászás	20%
Ugrás	10%

A további szinteken az alábbi Képzettségeket kapják:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Erdőjárás	*Mf*
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	*Mf*
5.	Időjóslás	*Af*

Az egyetlen megkötés a Harcosnál, hogy Kp-t Fegyverhasználat Képzettségre csak harmadik szinten költhet először, ugyanis nagyon kedvelik a fejszével való harcot, olyannyira, hogy ha tehetik, nem is cserélnek fegyvert.

Sasok

Az elfek – akik természetesen rendkívüli tehetséggel kezelik ezt a fegyvert – szervezték az első reguláris íjászcsapatot Chei személyes felkérésére. Az elfek – csak Yllinorban nem szokatlan módon – a tehetséges embereket is soraik közé veszik. Íjásznak tanulni idegennek nem lehet, s ennek két oka van.

Vagy yllinori elf az illető, vagy kicsi gyermekkorában kezdik kiképzését, ha arra érdemesnek találtatik. Ez utóbbi esetben lehet, hogy nem yllinori származású az illető, de mire a kiképzés véget ér és a gyermekből felnőtt lesz, addigra nyugodtan helybéliként kezelhetjük.

A Sasok különösen kiképzett alakulatok, helyes alkalmazásuk csatákat dönthet el. Mivel gyermekkoruk óta az íjászatot tanulják, más fegyver használatát nem is sajátítják el.

Felszerelésük visszacsapó íj, láncing.

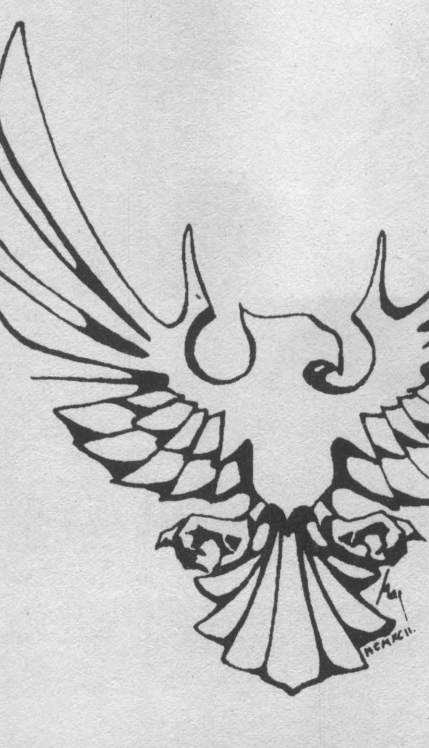
Elit csapatuk a Sasszárny, melynek tagjairól, lövésztudományukról csodákat mesélnek. Természetesen az ide bekerültek nem állnak Kalandozónak, hiszen életük célja volt, hogy felvegyék őket a csapatba, ahogy ők mondják, „egy toll legyenek a sas szárnyán".

Képzettségek	Fok/%
Pszi	*Af*
Fegyverhasználat	
visszacsapó íj	*Mf*
rövid íj	*Af*
Ökölharc	*Af*
Úszás	*Af*
Futás	*Af*
Szakma	
íjkészítés	*Af*
Célzás	*Af*
Mászás	20%

A Sasszárnyba csak olyan Sasok kerülhetnek, akik legalább ötödik Tapasztalati Szintűek, elsajátították a Pszit és a Célzást Mesterfokon.

Azoknak, akik a Sasoknál szolgáltak, a CÉ alapjuk 25. A HM-jükből mindig kötelesek 3 pontot a CÉ-jükre áldozni, viszont VÉ-jüket és TÉ-jüket csak 22 ponttal kötelesek növelni.

Mivel mindenük a célzófegyver, igyekeznek az összes válfajának használatát elsajátítani. A Kalandozónak állt Sas legfeljebb az egykezes fegyverek, leginkább kardok használatát fogja elsajátítani, azt is legfeljebb Alapfokon, pajzsot vagy láncingnél nehezebb vértet soha nem használ vagy visel.



Gladiátor viadalok

Az arénában fellobbant a nap utolsó viadalát jelző lángoszlop. Szinte tapintható feszültség vibrált a levegőben: a zömmel dzsad közönség lélegzetvisszafojtva figyelte a porondra lépőket.

Bern Reanora és Nerraro Kielle a messzi Északról! – harsant a ceremóniamester kiáltása a szócsövön át. Kitárult a Gladiátorok csarnokának rézveretes ajtaja, szabaddá téve az utat a két abbitacél vértet viselő alak előtt. A lenyugvó nap sugarai különös táncot jártak a küzdőtérre lépő pár testén, mintha maga a fény is lesiklott volna páncéljukról, fegyvereikről. Rövidre nyírt szőke hajuk, világos bőrük, kék szemeik igazi különlegességet jelentettek az emírség viadalainak sorában. Északi vendégek, akik csak azért utaztak ide, hogy több száz idegen előtt vesszenek el... A közönség soraiban kevesen voltak tisztában a tetemes tiszteletdíjjal, melyet a két Gladiátor siker esetén magáénak mondhatott.

Bern és Nerraro pontosan tudta, mire számíthat. A ravasz tekintetű dzsaddal megegyeztek a legapróbb részletekben is: a nap végén kell közönség elé lépniük, ellenfeleik pedig valamiféle vad kutyák, farkasok lesznek. A dzsad különös tisztelettel ejtette ki a sohasem hallott faj nevét, ám a két Gladiátor magában már kacagott – ekkora összeg néhány kopó legyőzéséért nem mindennapi tékozlásra vallott.

Az aréna homokjára lépve bizton a legnyugodtabbak voltak a stadionban. A ceremóniamester bejelentette a másik színre lépő felet is, a két querdát. Azok a nézők, akik láttak már ilyen fenevadakat, megdöbbenve figyelték a két magányos Gladiátort. Az Elátkozott Vidék vadjai ellen rendszerint öt-hat küzdő állt fel, s sosem volt arra példa, hogy áldozatok nélkül gyűrjék le őket. Nyikorogva emelkedett fel a vadállatok ketreceinek rácsa, majd hangos csattanással hullott ismét helyére: a dögök már nem térhettek vissza nyugalmas menedékükbe. Fajukra jellemző intelligenciával és körültekintéssel vették szemügyre környezetüket. Idegen volt számukra a tűző napfény, a most már fennhangon ordító tömeg, az aréna homokja. Látták a két embert is, az ellenfeleket.

Nincs más megoldás, a két útjukba állónak pusztulnia kell.

A gondolat egyidőben fogant meg a querdák és a Gladiátorok elméjében. Kezdetét vette egymás óvatos szemügyre vétele, képességeinek, technikájának tapogatódzó megbecsülése. Bern és Nerraro lasssan kezdte elveszíteni kezdeti magabiztosságát. A kutyák egyre közelebb értek, a Gladiátorok megdöbbenve látták, a fenevadak nagyobbak, mint ők maguk. Hosszú, kemény lesz hát a küzdelem – a siker pedig egyre elérhetetlenebbnek látszott. Nerraro előrelépett, jobb kezében északi dobóhálót, baljában ezüstfényű szablyát tartott. Mély támadóállásba helyezkedett, bevárta a közeledő vadakat. Mikor a querdák megfelelő távolságba értek, Bern csillogó, sziklák közt síró szél hangját idéző dobócsillagokat hajított a querdák felé. Nerraro kihasználta az állatok zavarodottságát, a kellő pillanatban vetette hálóját az egyikre. Egy szemvillanással később hátraperdült a másik állat ugrása elől; a querda Bern két széles pengéjével nézett farkasszemet. A vetődő feneved megpróbált a levegőben irányt változtatni, ám földet érésekor a fekvő Nerraro már alágurult, szinte felnyársalva szablyájával. A hálóban vergődő querda szabadulni igyekezett, nem segíthetett Gladiátorok közt harcoló társának. Bern a querda fejére támadott, mialatt a földön küzdő Nerraro újabb bukfenccel kijutott az állat alól, pengéjével felhasítva annak oldalát is. A két Gladiátor közt csapdába esett querda kétségbeesett támadással próbálta leteríteni Bernt, ám a karmok csikorogva siklottak le az abbitacél vértről. Ezalatt Nerraro Bern mellé lépett. Felvették megszokott küzdőpozíciójukat: az alacsonyabb, földharcban és gurulásokban járatos Nerraro mély támadóállásban, a karcsú, fürge Bern mellettemögötte, pengéivel egyszerre védve társát és segítve annak támadásait. A több sebből vérző querda ismét támadásba lendült, a két Gladiátor pedig ismeretlen, veszedelmes táncba kezdett. A második, de még mindig hálóba gabalyodott, de már viszonylag szabadon mozgó bestia is bekapcsolódott a küzdelembe. A két Gladiátor egyszerre védte a dolgokat és támadta ellenfeleiket. Kiszámíthatatlanok, fürgék voltak – ám a querdák hasonlóképp. A szörnyetegek lassanként visszanyerték kezdeti higgadtságukat, megbékéltek az idegen környezettel. A Gladiátorok is egyre inkább belemelegedtek. Bern két széles, rövid pengéje szűnni nem akaró fénypászmák táncának tűnt csupán. Nerraro szablyája és alkarvédője gyors, váratlan, határozott mozdulatokkal csapott le; ellentétben társa egyre cikázó fegyvereivel, legtöbbször nyugalmi, védő pozíciót foglalt el.

Szörnyetegen és emberen egyre szaporodtak az apróbb-nagyobb vágások, harapások. A querdák több komoly sebből véreztek, a Gladiátorok viszont fáradni látszottak a számukra is szokatlan, izzasztó, fullasztó forróságban. A szüntelen táncban egyre több homok szállt a levegőben, akadályozva látást és légzést egyaránt. Kiegyenlítettnek látszott a hat-nyolc perce folyó harc.

Bern és Narraro új technika bevetését fontolgatta. Narraro hirtelen térdre rogyott, védekező harcállásba, nem csak önmagától, társától is távoltartva a querdákat. Bern lendületet vett, társa vállára lépve szemkápráztató szaltóval

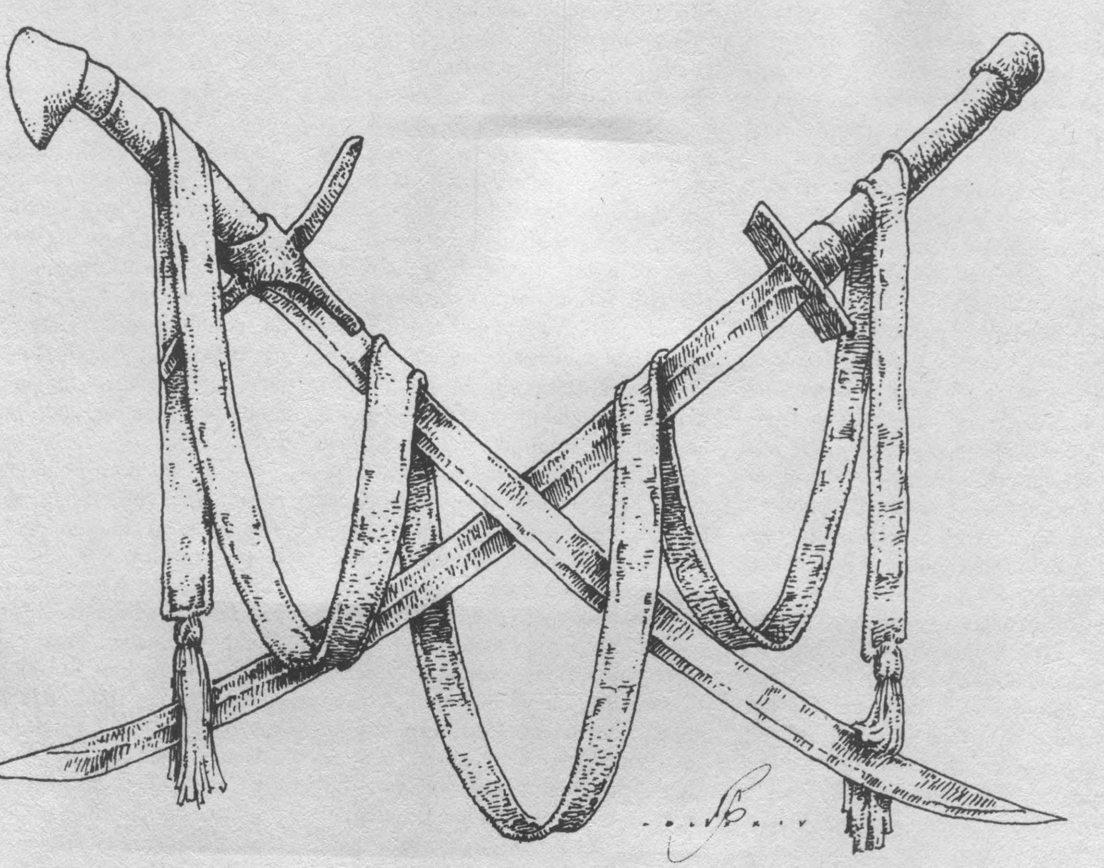
támadott az egyik állatra. Pengéit előreszegezve zuhant a fenevad nyaka mögé, lovaglóülésbe érkezve, kardjait tövig a querda szügyébe mártva. Az állat két-három lépést tett még, mialatt a hátán ülő Harcos a földre siklott, visszatérve egyedül hagyott társához. A magányosan maradt querda vadul támadott, ám a két Gladiátorral nem érhetett fel dühe által megkétszerezett ereje sem. Narraro sziklaszilárdan védekezett, amíg Bern villámként cikázva hol balról, hol jobbról támadott, ejtett sebet az állat oldalán.

A közönség tombolt. Életük leglátványosabb küzdelmének lehettek szemtanúi, két idegen Harcos, két északi keményen kivívott viadalának. Két újabb perc kellett a második querda legyőzéséhez. Bern és Nerraro több sebből vérezve, fáradtan, de ezrek szemében földöntúli lényként megdicsőülve hagyta el a számtalan halált és győzelmet látott arénát...

Szórakozni sokféleképpen lehet. Yneven is számos módozata ismeretes az idő nem feltétlenül hasznos, de mindenképp kellemes eltöltésének. Ezek egyike a gladiátorviadal. A szép összecsapások, igazi küzdelmek, izgalmas párharcok felejthetetlen látványosságot jelentenek – nem véletlen hát, hogy oly sok rajongóval rendelkezik az arénákban megrendezésre kerülő viadal. A szabályok országonként eltérhetnek ugyan, a lényeg mégis minden esetben ugyanaz: a szórakoztatás, akár a résztvevők élete árán. Persze a szervezőknek semmi sem drága, a rabszolgáknak pedig ritkán áll módjukban tiltakozni. Az életükért harcolnak, egyik napról a másikra kell szembenézniük a váratlan halál gondolatával. Sokan megpróbálnak megszökni közülük, de vannak, akiket vonz a népszerűség, a naponta megújuló közönség, az érte éljenző tömeg. Ők az igazi játékosok, akiknek vérében van már a látványos küzdelem, akik várják az összecsapásokat, akik tudják, hogy minden hiba végzetes lehet, mégis örömmel lépnek az aréna homokjára. Bajnokok, ünnepelt hősök, akiket sokkal többször énekel meg a Bárd, mint ismeretlen csaták ismeretlen hőseit. Népszerűségükkel gyarapszik vagyonuk is: pompás ház, különleges ételek és mindenre kész asszonyok világa várja őket a nehezen kivívott győzelmek után.

Egyes államokban a Gladiátorok nem is rabszolgák, inkább mindenre kész fegyverforgatók, akik a vagyon és hírnév megszerzésének ezt a gyors és látványos módját választották. Biztosan van igazság ki nem mondott filozófiájukban, hiszen tudják, mit kockáztatnak a gyorsan megszerezhető sikerért – sok Kalandozó ezt sem mondhatja el magáról.

A viadalok tehát élnek és élni fognak, az új ötletek és egyre nehezebb küzdelmek vonzzák a közönséget. Yneven rengeteg kisebb-nagyobb arénát találhatunk, az alapvető viadaltípusokból azonban csak néhány akad. Ez nem jelenti azt, hogy mindenütt ugyanúgy zajlanak a viadalok, de szabályaik fő vonalakban egyezést mutatnak. A legfontosabb viadaltípusok az Abaszisi, a Dzsad, a Tiadlani, a Haonwelli, a Gro-Ugoni Rendszerű Viadal, míg a gladiátorharcok koronázatlan királyának a Toroni Rendszerű Viadal számít. Az alábbiakban e fő típusok részletes szabályaival ismerkedhetünk meg.



ABASZISZI RENDSZERŰ VIADAL

Az Abasziszi Rendszerű Viadalt Észak legelterjedtebb gladiátorviadal formájának tartják, s nem alaptalanul. A klasszikus, egy egy ellen vívott viadalok szabályainak részletes abasziszi rendszerű leírása ugyanúgy alapja az ilyen látványosságoknak, mint a párbajok esetén a Shadoni Párbajkódex. Ezen szabályok teszik kiegyenlítetté, nemessé a viadalt, ahol a végkimenetelt csak és kizárólag a rátermettség, nem pedig a fegyverekben vagy testsúlyban meglévő egyenlőtlenség befolyásolja.

Vannak ellenzői is ezen szabályoknak – mondván, az élet sem kiegyenlített feltételek közt zajlik – de még nekik is el kell ismerniük: e feltételek a nézők érdekeit is szolgálják. A párharcokat abasziszi módon szervezve lesz a leghosszabb és legszebb a viadal, hiszen mindkét félnek tudása legjavát kell nyújtania a győzelemhez, a felek közti viszonylagos egyenlőség pedig általában hosszú küzdelmet eredményez.

Az Abasziszi Rendszerű Viadal honosodott meg a legtöbb észak-ynevi államban, különösen az Északi Szövetség területén. Itt egyébként sem lenne elég Boszorkánymester a Toroni Rendszerű Viadalhoz, a Dzsad Rendszer állatok elleni küzdelmei pedig kevésbé népszerűek.

A szabályrendszer eredete a messzi múltba vész – valószínűleg már a kyr viadalokat is hasonló megkötésekkel szervezték. Az ellenfelek kiállítása, mint akkoriban, pontrendszer segítségével történik. Minden Gladiátornak küzdelmenként változó pontjai vannak, az eddigi győzelmek, a használt fegyverek és vértek, továbbá a súlycsoport függvényében. Általában egy Gladiátor csak egy ember ellen küzd, de akadnak kivételek. Ezen alkalmakkor vagy ketten veszik fel a harcot egy magasabb pontszámú fegyverforgatóval szemben, vagy két-két emberből álló csapatok küzdenek meg egymással. Vannak párharcban kimondottan jártas Gladiátorok is, akik több éve összeszokott csapatot alkotnak, és egyenként nem, csupán párban kerülnek kihívásra. Ritka az olyan viadal, melyben egyéni harchoz szokott Gladiátorokat párban állítanak ki, hiszen ez teljesítményük rovására menne, így nem tenne eleget a szabályrendszer egyik fő alapelvének, mely kimondja, hogy a küzdő Gladiátoroknak – nézőik örömére – teljesítményük legjavát kell nyújtaniuk. Ez a mentalitás egyébként majd' minden abasziszi és szövetségbeli iskolában az oktatás alapját képezi, így a technikák elsajátításakor és megalkotásakor nem csak a célszerűség és eredményesség, de a látványosság is rendkívüli fontossággal bír.

A szövetség területén kevés a rabszolga státuszú Gladiátor, így az elvek könnyen érvényre jutnak a gyakorlatban – elvégre az illető nem csak az életéért, de megélhetéséért és népszerűségéért is küzd az arénában. A nemesség és gazdag polgárság tagjai – különösen a hölgyek – szívesen támogatják kedvelt Gladiátorukat, jóindulatuk elnyeréséhez azonban „szép" küzdelmek szükségesek. Előbb-utóbb minden Gladiátor – még a rabszolgák többsége is – belátja: ha fényűző életre vágyik, azt kell tennie, amit a közönség és az aréna urai látni szeretnének, szép és emlékezetes küzdelem élményével kell megajándékoznia őket.

A SZABÁLYOK

Az Abasziszi Viadal megrendezése teljességgel hagyományosnak mondható. Nincsenek külön szabályok az arénában való elhelyezkedéssel, a bevitt fegyverek használatával kapcsolatban. A Gladiátorok egyenként lépnek az arénába, majd tesznek egy kört a lelátók előtt. Ezzel „bemutatkoznak" a közönségnek, s mindenki szemügyre veheti nem csak őket, de fegyvereiket és vértjeiket is. A résztvevők ezután felállnak egymástól 10-12 lépésnyi távolságra. Az összecsapás megkezdésére kürtszó ad jelt. A küzdelem – előzetes megállapodás szerint – feladásig vagy harcképtelenségig zajlik. Természetesen a halál sem ritka a stadionban, de egyes vidékeken a közönség közel sem olyan vérszomjas, hogy a küzdelem után elvárja a viadorok egyikének halálát. A feladásig szóló mérkőzések többnyire harcképtelenségig tartanak, hiszen ha a Gladiátor elveszít egy viadalt, gyakorta támogatóitól is búcsút kell vennie. Vannak hűséges rajongók is, az átlagnéző azonban gyorsan átpártol egy új arénahőshöz, ha az addigi favorit csalódást okoz neki. (A népszerűség persze nem csak támogatókat hoz: az arénamester erszénye is nagyobbra nyílik, ha gazdája tudja, olyan Gladiátor küzd aznap, akinek viadalára minden bizonnyal tömeg verődik össze!)

Nincs semmi különös abban, hogy a Gladiátorok mindent megtesznek a győzelemért, még akkor is, ha nem az életük múlik rajta.

A viadalokon általában tilos a mágia, a mágikus eszközök, mágikus tulajdonságú fegyverek és a mérgek használata. A gladiátoriskolák a legritkább esetben oktatnak Pszi-használatot, így az Abasziszi Viadal során ennek szerepe sem jelentős. Kivételek természetesen akadhatnak; a diszciplínák közül a Roham, a Képességjavítás vagy a Fájdalomcsillapítás kerülhet felhasználásra, olykor – még ennél is ritkábban – a Telekinézis avagy a Lökés. A viadal e formája a kétkezi harcot helyei előtérbe, minden más módszert tilt. Egyes helyeken – például az abasziszi fővárosban, Ifinben – bevezették a mágikus fegyverek és mérgek alkalmazását is, de csupán olyan ártó szerekét, melyek nem rövidítik meg túlzottan a látványosságot. A pontok összefoglaló táblázatában ezek is szerepelnek, ám csupán néhány helyen jutnak szerephez.

AZ ELLENFELEK

A küzdő Gladiátorok kiválasztásában több tényező játszik szerepet: az eddigi győzelmek száma, a használt fegyverek és vértek, a testsúly és az esetlegesen alkalmazott méreg vagy mágikus fegyver. Ezek alapján egy összpontszám kalkulálható ki, mely meghatározza, ki ki ellen állhat ki az arénában. Ha a két Gladiátor összpontszámainak különbsége nem nagyobb, mint 10, megverekedhetnek – ellenkező esetben nem. Ez alól csak a kihívás jelent kivételt, az is csak akkor, ha a kevesebb ponttal rendelkező hívja viadalra a másik felet. A pontszámok meghatározásához a következő táblázatok nyújtanak segítséget.

Tapasztalat
(eddigi győzelmek alapján)

Győzelmek száma	Pontszám
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55
11+	10 pont minden újabb győzelem után



Súlycsoportok

Súly (kg)	Pontszám
55-ig	0
56-60	8
61-65	15
66-71	22
72-77	28
78-83	34
84-89	39
90-95	44
96-101	49
102-107	54
108-113	59
114 felett	64

A fegyverekért különböző pontokat kategóriák szerint adnak. 0 pont jár a puszta kezes viadal esetén, ám ez meglehetősen ritka. A legmagasabb pontszám a csatabárdokért és a hosszú – vagy kétkezes – kardokért, fegyverekért jár. A viadal szabályrendszerében leírt fegyvercsoportok a következők:

Pontszám	Csoport neve	Példák
0	puszta ököl	puszta kéz, vasököl
4	ostorok, korbácsok	ostor, korbács
8	bénító eszközök	bola, dobóháló
8	kicsi szúró/vágófegyv.	kés, hajítótőr, hajítóbárd
12	fa zúzófegyverek	rövid, hosszú és furkós bot
12	rövid szúró/vágófegyv.	vadásztőr, rövidkard
16	egykezes zúzófegyverek	tollas buzogány, h.kalapács
16	közepes szúró/vágófegyv.	szablya, handzsár, tőrkard
22	hosszú szúró/vágófegyv.	h.kard, lovagk., csatabárd
22	rövid szálfegyver	szigony, lándzsa
30	kétkezes fegyverek	pallos, alabárd

Hárító eszközök

Pontszám	Fegyver
8	Hárítótőr
12	Kis pajzs
18	Közepes pajzs
24	Nagy pajzs

Vértek

Pontszám	Vértek
10	posztó, kivert bőr, keményített bőr
15	láncing, brigantin, gyűrűsvért
20	sodronying, pikkelyvért
25	mellvért, lemezvértezet
30	félvértezet
35	gladiátor vért
40	teljes vértezet

A fenti táblázatok használata értelemszerű, a Gladiátor éppen viselt fegyvereinek és tapasztalatának, továbbá testsúlyának ismeretében számolandó ki az összpontszám. A fegyverek pontszámát annyiszor kell hozzáadni az összeghez, ahány fegyverrel az adott Gladiátor rendelkezik. Például két rövidkardért nem 12, hanem 24 pont jár. Látható, hogy komolyan számít mind a három fő tényező, és esélyt ad szinte minden lehetséges kombinációra.

A mérgekért és mágikus tárgyakért adható pontok városonként különböznek, csupán az a közös bennük, hogy nagyon sok pont jár értük. A mérgek – hatás szerint – 25-60 pontot, a mágikus fegyverek és vértek pedig 30-100 pontot érnek. Az értékek megállapítása – és esetleges módosítása – a KM hatáskörébe tartozik.





DZSAD RENDSZERŰ VIADAL

A Taba ellbara forró klímájú vidékén alakult ki az a viadalforma, melyben a Gladiátorok nem egymás erejét teszik próbára, hanem az ember tudását mérik össze a vadállatok ösztönös harci tapasztalatával. A küzdelmek állatok és szörnyetegek ellen folynak, gyakorta egyenlőtlen feltételekkel – hol az ember, hol az állat számára. Legtöbbször nem is egy, hanem több küzdő áll egymással szemben, hogy az erőbeli különbségek jobban kiegyensúlyozhatóvá váljanak. Híres Gladiátor egymaga is kiállhat több szörny ellen, de a fordított eset gyakoribb: egy hatalmas ellenfél ellen több Gladiátor vonul fel. A közönség számára természetesen csak a szórakozás a fontos, a szép küzdelem. Itt, a dzsadok földjén kötik a legtöbb fogadást gladiátorviadalokon: rabszolgák, pénz, háremhölgyek nap mint nap cserélnek gazdát az arénában. A nyeremények – és veszteségek – egészen elképesztőek lehetnek; beszélik, egy valaha élt emír egész uralmát veszítette el, mikor a Gladiátorok ellen fogadott.

A dzsad államalakulatok arénáiban szinte kivétel nélkül rabszolgák a Gladiátorok. Rendszerint szüleik adták el őket még 10-12 évesen, és ilyen korban kerültek be a híres gladiátoriskolák egyikébe. Ezek a létesítmények példás oktatásban részesítik az arénák eljövendő bajnokait – erről részletesebben a dzsad Gladiátoroknál olvashat az érdeklődő. A tanulóévek végeztével elkezdődnek a viadalok – először csak gyengébb vadakkal, majd az összecsapásokat túlélők egyre komolyabb ellenfelekkel találkozhatnak. A Gladiátor bajnokok népszerűsége viharos gyorsasággal nőhet esélytelennek látszó viadalok megnyerésével, de a már híressé vált Harcosoknak állandóan bizonyítaniuk *kell tudásukat*, máskülönben kiesnek a közönség kegyeiből.

Most ismerkedjünk meg a viadal részletes menetével, s az ezzel kapcsolatos szabályokkal, szokásokkal!

A VIADAL MENETE

Mivel a dzsad viadalban oly fontos szerep jut a fogadásoknak, a legtöbb arénában a küzdelem előtt részletesen ismertetik a Gladiátorok eddigi győzelmeit és vereségeit, leírják fegyverzetüket, s természetesen az ellenük porondra lépő fenevadakat is. Ezt a viadal legfontosabb szervezője, a ceremóniamester hajtja végre, szócső segítségével. A leírás és bemutatás szokásoktól függően hosszabb-rövidebb, de a nap leglátványosabb, legkülönlegesebb viadala előtt szinte mindig hosszú, Gladiátorokat és ellenfeleiket hosszú perceken át méltató beszédeket hallhatunk. Ezt követően szólalnak meg a viadal kezdetét jelző kürtök, sípok. Az aréna kapuján ekkor lépnek ki a viadorok, a másik oldalon a ketrecek felől pedig a vadállatok tűnnek fel. A felek szereplésével az összecsapás máris elkezdődik, s véget csak valamely fél harcképtelenné tételével ér. A viadal befejezését szintén kürtök szava tudatja, ezek után már csak a fogadások elrendezése marad hátra.

A VIADOROK FEGYVEREI

A dzsad viadalokon semmiféle megkötés sincs a fegyvereket illetően – kivételt csupán a méreghasználat jelent. Ez minden esetben tilos, még a legenyhébbek alkalmazása is. A fegyverek között természetesen nem szerepelhet célzófegyver, sem íj, sem nyílpuska, hiszen ez lényegesen megkönnyítené a Gladiátorok dolgát – és lerövidítené a viadalt, mely mindenképp kerülendő. A megkötések hiánya ellenére megállapíthatjuk, hogy a magára valamit is adó Gladiátor gondosan, több szempontot is figyelembe véve választja ki fegyverét.

A viadal előtt mindenképp tudnia kell, milyen ellenféllel kell majd megküzdenie. Ez nagyon fontos, mert a fegyver kiválasztásának egyik legalapvetőbb szempontját jelenti. Mindenképp tudnia kell még, hogy hány Gladiátor küzd majd a lény ellen. és hogy a többi fegyveres mennyire tapasztalt. A legkedveltebb fegyver természetesen a *tadzsi*, a Gladiátorok különleges, görbe pengéje. Ezt általánosan használják; különös előszeretettel a kezdő és a szakma minden fortélyát ismerő, „vén" Gladiátorok. Az első csoport azért részesíti előnyben, mert csak ezt kezeli olyan megbízhatóan, az utóbbi pedig azért, mert a hosszú évek alatt tudása már függetlenné vált a használt fegyvertől, és a gladiátor tradícióknak leginkább megfelelő eszközt kedveli. A közepesen tapasztalt Bajvívóknak sokat számít a megfelelő fegyver: már ki tudják használni az általuk nyújtott előnyöket, hiszen jól képzettek forgatásukban.

Az ideális fegyver kiválasztása komoly tudást igényel. Nem elég tisztában lenni az eszköz kínálta lehetőségekkel, ismerni kell a szörny gyengéit is. A hosszú karú, hosszú végtagú lények ellen előnytelen a rövid fegyver, a pikkelyeseket nem érdemes hajlékony szúrófegyverekkel vagy tompa eszközökkel támadni. A vértek kiválasztásában is fontos szempont az ellenfél, nem mindegy, könnyen kívánunk-e mozogni, vagy a vadállat karmait akarjuk kivédeni a páncéllal. Több száz éves tapasztalatok alapján állították fel az iskolák saját módszereiket az egyes szörnyek legyőzésére, sokszor homlokegyenest ellenkező megközelítéssel, tanulságokkal. Így a választás iskolától is függ, no meg a Gladiátor személyes tapasztalataitól – van, aki semmiképp sem használna gyalogsági lándzsát, annak ellenére, hogy tudja: az adott ellenfél ellen ez lenne a legalkalmasabb fegyver.

A VIADALOKON SZEREPLŐ SZÖRNYEK

Az arénatulajdonosoknak két dologra kell ügyelniük minden körülmények között: legjobb Gladiátoraik példás életkörülményeire és a közönséget csábító szörnyek beszerzésére. A legegzotikusabb lények több száz aranyért cserélnek gazdát, hogy az arénában sok ezer ember szeme láttára vérezhessenek el. A szörnyetegek vadászatára, befogására külön karavánok alakultak, akik tapasztalt Harcosokat, vadászokat, utazókat alkalmaznak kisebb vagyonokért egy-egy ritkább állat megszerzésére. Befogó utak a szélrózsa minden irányába indulhatnak; a sivatag lényei közel vannak, így viszonylag könnyen elérhetők, ám az arénákban sokszor szerepelnek az Elátkozott Vidék, a mérsékelt övi erdők állatai is. A karavánok legtöbbször 25-30 főből állnak, és 45 szekérre épített ketreccel indulnak útnak. Az igazán veszélyes utakról szerencsés esetben a vadászok fele, háromnegyede tér haza. A legrettegettebb hely az Elátkozott Vidék, de a legbusásabb díj épp az innen származó vadakért jár.

A szörnyek közül legtöbben a monstrumokat szeretik, mert ezek ellen zajlanak a legvéresebb küzdelmek. A közönség másik kedvence a gyors, villámsebességgel cikázó ellenfél, amely – viszonylag intelligens lévén – eredményesen és hosszú ideig küzd.

Az első-második viadalukat vívó Gladiátorok általában vadkutyákkal, sivatagi farkasokkal küzdenek. A tapasztaltabbak már nagymacskákkal, tigrissel, oroszlánnal harcolnak. Persze itt is több lehetőség áll a szervezők előtt; nem mindegy, hogy egy vadállat ellen hány Gladiátor lép porondra. A legjobbak akár 5-6 oroszlán ellen is kiállnak, ám ez igazi ritkaság – már csak az állatok ára miatt is. A nagymacskák után olykor medvék következnek, majd orrszarvú, vagy más nagytestű állat – őket követik a misztikus vadállatok, szörnyetegek. Ide sorolandók a „rémkutyák"-ként tisztelt querdák, valamint a maasymok, e szuperhangyák, melyek a közönség kedvencei; ez utóbbiakból a látványosság kedvéért kéttucatnyit is az arénába engednek egyszerre. (Viszonylag könnyen csapdába ejthetők, mivel nagy számban élnek a Taba el Ibara mélyén.) Ezen szörnyetegek után már csak egy lépés következhet, a pteropta. A befogott állatok szárnylebernyegét átmetszik, így nem repülhetnek el, de talajon jó harcosok maradnak. Sokáig emlegették, mikor néhány évvel ezelőtt Al-Abadana emírségének egyik nagyobb arénájába érkezett egy befogott sárkánygyík. Ennek a fenevadnak is megcsonkították a szárnyait, hogy alkalmas legyen az arénaküzdelemre. Három Gladiátor küzdött meg vele, de csupán egy élte túl az összecsapást.

A fogadások

Már említettük, hogy sehol sem születik annyi fogadás olyan komoly tétekben, mint a dzsadok között. Nem egyforma gyakorisággal fogadnak a Gladiátorra és a vadállatokra, holott az esélyek nagyjából kiegyenlítettek. A legjobb Gladiátoroknak rajongótáboruk van, melyek tagjai még a legesélytelenebb helyzetben is képesek bajnokukra fogadni. Többször megtörtént, hogy ezt arénatulajdonosok ki is használták: mikor a Gladiátor már kényelmetlenül népszerű volt, kiállították egy esélytelen viadalra, a tulajdonos ügynökei pedig learatták a rajongók által feltett – nem is akármilyen – összegeket. A viadalok tisztasága az egyébként sem becsületességükről híressé vált dzsadok között sohasem lehet megkérdőjelezhetetlen. Az állatokat gyengítő vagy épp serkentő, fanatikussá tevő mérgek, főzetek, kenőcsök alkalmazása egyáltalán nem ritka, de erről a közönség legnagyobb részének halovány fogalma sincs. A Gladiátorok is szívesen használnak ajzószereket, de az sem elképzelhetetlen, hogy az aréna ura az állat győzelmét látja kívánatosnak – előfordul ez különösen ritka vadak esetén –, és a Gladiátor vacsorájába lassan felszívódó, kábító méreg kerül...

A fogadók zöme természetesen a köznép soraiból kerül ki. A nézők vagy egymást közt kötik meg fogadásaikat, vagy az aréna ügynökeinél tesznek fel pénzt. Az ügynökök félig függetlenek, különös viszony fűzi őket az aréna urához. Nyereségük egy részét át kell adniuk a tulajdonosnak, cserébe viszont részletes leírásban részesülnek a küzdő felekről – jelentősen részletesebben, mint az átlag nézők. Ennek alapján sokszor mennek biztosra, keveset kockáztatnak. Az sem ritkaság, hogy az ügynök az aréna megbízásából dolgozik, de ez legtöbbször titokban folyik, hogy a közönség ne jusson értesülésekhez a viadal lehetséges végkimenetelét illetően. A fogadások természetesen nem egy-egy ellenében történnek; előfordult már, hogy harmincszoros értékre is fogadást kötöttek. Az esélyek megbecsülése fontos a fogadásoknál, mivel nincsenek kiírt, konkrét esélyarányok egy helyen sem.



Gro-Ugoni rendszerű viadal

A zömmel orkok és goblinok lakta birodalom, Gro és Ugon vidéke még a legjobb jóindulattal sem nevezhető civilizáltnak, a két humanoid faj képviselői azonban már a fejlett kultúrák több vívmányát is igyekeztek meghonosítani. Leginkább félresiklott próbálkozásokként jellemezhetnénk a legtöbb ilyen kísérletet, mivel a meglehetősen egyszerű elmével megáldott lények még a legalapvetőbb módszerek legjavának átvételével is kudarcot vallottak. Sokak szerint akkor követték el a hibát, mikor megkísérelték saját arculatukra formálni az emberi találmányokat, metódusokat – ez szinte mindig abszurd eredményeket hozott, elég, ha a gro-ugoni pénzrendszerre gondolunk. Egy téren azonban sikerült maradandót alkotniuk: a gladiátorviadalok új típusát dolgozták ki, a Gro-Ugoni Rendszerű Viadalt.

E viadalok elveszítették minden nemességüket, vagy a Toroni Rendszerű Viadal esetében szükséges gondolkodást, stratégiát. A tévedés legcsekélyebb esélye nélkül jelenthetjük ki, hogy a kettős hegységgyűrű lakói a legvéresebb, legvadabb szórakoztató küzdelmi formát alkották meg.

Az első viadalt a P.sz. 2880 táján rendezték, miután a Holdimádók törzsének vezetője, Hralmar tanúja volt egy, a katonái közt dúló párbajnak. A négy-öt ork egy zsákmányolt hosszúkard birtoklásáért ugrott egymásnak, a küzdelem pedig csak akkor ért véget, mikor az egyetlen még harcképes túlélő megszerezte az áhított pengét, majd lecsapta vele két legerősebb vetélytársának fejét. A törzsfőt úgy meghatotta a gyönyörű harc, hogy új kivégzési módon kezdett gondolkozni foglyai számára. Az addig alkalmazott nyakazás és más – viszonylag egyszerű – eljárások rég elveszítették minden varázsukat, unalmas, hétköznapi eseménynek számítottak. Ekkor merült fel az ötlet Hralmarban, hogy egymásnak ugrassza a foglyokat – a bajnoknak szabadságot ígérve.

A vegyes összetételű – szomszédos birodalmakban foglyul ejtett emberek, helybéli törzsekből elrabolt orkok, szerencsétlen goblinok – merőben eltérő stílusban harcoltak, igazi látványosságot nyújtva a szórakozni vágyó törzsfőnek. Ezek az ököllel, legfeljebb tőrrel vagy bunkóval vívott fogoly-összecsapások voltak a viadalok előfutárai. A szabadság ugyanis nem minden esetben adatott meg a fogolynak – helyesebb úgy fogalmaznunk, hogy csupán kivételes esetekben történhetett ilyesmi.

Hralmar elválasztatta a jó harcosokat a többi rabszolgától, és külön csapatokat szervezett belőlük. Jobb ellátást, kényelmesebb fekhelyet kaptak – kezdetben ez volt minden jutalmuk. Később a viadalok híre bejárta a vidéket, és az ork törzsfők mindegyike kapva kapott az ötleten. Egy év sem telt bele, s minden magára valamit adó törzs rendelkezett már saját – így-úgy összetákolt – arénával. (Ez legtöbbször cölöpökkel elkerített tisztást, vagy kisebb völgyet jelentett.) Később a törzsfők egymás Gladiátorait is párbajra hívták, hatalmas összegekben kötve fogadásokat saját csapatukra; a legnagyobb nyeremény eddig kétezer rabszolga és egy hét négyzetmérföld területű pagony volt, melyet a balszerencsés Vérivó törzsfő saját rabszolgájára tett fel egy erigowi harcos ellenében.

A törzsek – a nyeremény és a dicsőség reményében – igyekeztek kiválasztani a legjobb Gladiátorokat: már nem folyt minden küzdelem életre-halálra. A harcos rabszolgákra egyre jobb sors várt. Akik az első néhány viadalt túlélték, már kedvezőbb körülmények között élhettek, mint a törzs ork tagjai – ez ugyan még mindig nem túl vonzó egy ember, törpe vagy elf számára, a szomszédos törzsek egyszerű ork harcosa számára azonban igen. Idővel kiderült, a fejlettebb kultúrák szülötteiből sosem lesz jó rabszolga Gladiátor, csak ha ork vagy goblin ellen küzdhetnek. Így előtérbe kerültek az ork vagy goblin Gladiátorok. A goblinok ugyan inkább csapatban voltak ütőképesek, ám alkalmanként meglepő technikával győztek le náluknál veszedelmesebb ellenfeleket. A főszereplők természetesen az orkok voltak, és azok napjainkban is. Számukra gladiátoriskolák is léteznek, ahol megismerkedhetnek a viadalok pontos szabályaival, a különböző fegyverekkel, az ellenfelek viselkedésével és az összecsapások látványosság szempontjából fontos elemeivel. Ritkán ugyan, de megesik, hogy ilyen iskolába nem csak rabszolga, de a törzs egy-egy saját fia is bekerül, akinek egyetlen vágya, hogy Gladiátor lehessen. Ők általában átlag feletti figyelmet és képzést kapnak, az ellenfelek kiválasztásakor pedig egyfajta erőbeli becslés alapján kapnak küzdő felet. Ez korántsem jelenti azt, hogy könnyű dolguk van – az ellenfél nem feltétlenül a leggyengébb, inkább valamivel kevésbé ügyes harcos, mint a legjobb képességei szerint küzdő törzsbéli. Összecsapásukkor a törzs tagja könnyen elveszhet, ha nem tudásának legjavát nyújtja. Így a kiválasztottak fokozatosan fejlődhetnek, nem ritkán ők lesznek a törzs bajnokai – hiszen mindig a tanulásukhoz szükséges legerősebb, de nem halálos ellenfél ellen harcoltak. Persze olykor a becslés nem sikerül tökéletesen, előfordulnak balesetek. A viadalok győzteseinek – mint annyi más helyen – komoly rajongótábora alakul ki. Életkörülményeik javulni fognak, a törzsek Gladiátorait összemérő versenyek győztesei pedig a gro-ugoni társadalom ismert és elismert tagjaivá válnak.

A viadalok szabályai meglehetősen egyszerűek. Helyesebb talán azt mondanunk, hogy szabályok nincsenek, csupán különböző viadalformák, melyek körülményeinek pontos meghatározása történik meg az összecsapások előtt. A viadalformák mindegyikének legfontosabb eleme a véres látványosság, de a szórakoztatás különböző módozatai ismertek még e meglehetősen egyszerű kultúrában is. A másik érdekesség a fegyverek megszerzésének kérdése. Két csoportba oszthatók a viadalok ebből a szempontból: az első típusban a Gladiátorok egy-két fegyverrel léphetnek az arénába, a másikban a harci eszközök a palánkok mentén hevernek – mindenki azt használja, amit az első rohanás után elért. Viadaltípusonként mindkét forma elképzelhető. A legfontosabb viadalformák:

Hentelés

Az elnevezés önmagáért beszél. A kiszemelt áldozat halála elrendeltetett, legfeljebb az a kérdés, hány ellenfelet visz magával a túlvilágra távozás előtt. Általában a halálra ítélt egyedül küzd, a később leírásra kerülő speciális fegyverek egyikével. Ellenfelei kezdő ork Gladiátorok, esetleg goblinok. A csapat egyszerre rohanhatja le az egyedül védekezőt, így az egész „látványosság" inkább véres mészárlásra emlékezteti a kívülállót – ezt persze sok jóérzésű ork élvezettel nézi végig. Ezt a viadalformát előszeretettel alkalmazzák elf, törpe és udvari ork foglyok esetében, de embereknél sem ritkaság. Amennyiben az áldozat már sok jó ork életét kioltotta, mérgezett fegyvereket adnak a többi küzdőnek; előfordulhat, hogy képzett Gladiátorokat is az arénába eresz-



tenek, vagy korbáccsal uszított vadállatokat vetnek be.

HULLJON A FÉRGESE!

A viadal sokban emlékeztet az előzőre, célja a még ismeretlen Gladiátor képességeinek felmérése. Különösen ember és ork foglyok esetén alkalmazzák. A magányos Gladiátor ellen egyenként érkeznek az egyre erősebb ellenfelek. Ha a Gladiátor jól harcolt, a viadalt figyelő törzsfő megállíthatja az összecsapást, melyben az illető biztosan odaveszne. A „játék" célja természetesen új Gladiátorok toborzása a törzs csapatába. Amennyiben a több viadalt egymás után végigharcoló ember vagy ork nem tesz jó benyomást a főnökre, az nyugodtan veszni hagyja a boldogtalant.

ORK HEPAJ

Ezt a viadalféleséget az jellemzi, hogy az orkok legjobb Gladiátorukat állítják ki több gyenge ellenfél ellen. A „gyenge ellenfél" alatt goblinok értendők, akiket az ork „hős" tucatszám mészárol le egy ilyen összecsapás alatt. Általános tapasztalat, hogy hiába vannak hatalmas túlerőben a goblinok, nem tudják igazán összehangolni támadásaikat, így az ork szinte egyenként számolhat le velük. Előfordul azonban egyes kivételes alkalmakkor, hogy a goblinok egyszerre, stratégiát alkalmazva támadnak. Ekkor az orknak nagyon résen kell lennie, különben oda a bajnoki címe, s nem ritkán az élete is. Az ork bajnok használható fegyverekkel harcol, míg goblin ellenfelei speciális harci eszközökkel küzdenek – ez is az ork javára befolyásolja a viadal végkimenetelét.

DÜHÖNGŐ

Minden kétséget kizáróan a legvéresebb az ork viadalok közül. Látványos volta megkérdőjelezhető, mivel egyszerre rengeteg dolog történik az arénában. A viadal nem két fő, hanem két meglehetősen nagy létszámú csapat között zajlik. A résztvevők orkok vagy goblinok, attól függően, hogy a zömmel ork közönség inkább hangosan röhögni, vagy elvakultan ordítani akar. A goblin-goblin viadalok sokkal tovább tartanak, az orkok között zajlók viszont látványosabbak. A csapatok általában vadul csapnak össze, hatalmas, kaotikus csata alakul ki. Egyre kevesebb küzdő áll az arénában, lassan párhuzamosan vívott párharcokká alakul át az esemény, majd a – leggyakrabban – két-három túlélő összecsapása teszi fel a koronát a viadalra.

CSAK EGY MARADHAT

Ezt a viadalt tekinthetjük a legnemesebbnek ebben a kaotikus, vért és megint vért kívánó rendszerben. A kihívásos versenyekhez hasonlíthatnánk leginkább, de itt nem a Gladiátor, hanem annak gazdája a kihívó. Legtöbbször törzsek képviselői vívnak meg egymással, de gyakran előfordul az is, hogy a csapatban betöltött szerepért, rangért folyik az összecsapás. A viadalforma már-már tisztának mondható párharc, bár nem ritka a mérgek és egyéb, győzelemhez segítő eszközök alkalmazása.

SPECIÁLIS FEGYVEREK

Az ork viadalok egyik legfontosabb sajátsága, hogy nem közönséges, hanem kifejezetten a látványosság miatt készült fegyverekkel zajlik. Persze a bajnokok előbb-utóbb használható fegyvereket kapnak, de a tucatgladiátorok a hosszabb és véresebb szórakoztatás kedvéért kénytelenek ezzekkel a szörnyen kiegyensúlyozott, önveszélyes csodákkal küzdeni. Rengeteg, az alább felsorolthoz hasonló fegyvert készítettek már Gro-Ugon kovácsai, most csupán néhány példával szolgálunk:

Vasmarok

Rövid tőr, melynek nagy kézvédő kosarából arasznyi tüskék állnak ki minden irányba – hátrafelé is. Nagyon nehezen kezelhető, veszélyes fegyver, használójára és az ellenfélre egyaránt. Értékei: KÉ 8, TÉ 9, VÉ 4, Sp: k6+2. Ha a használó Támadó dobása 10 vagy az alatti, saját magát vágja meg, ekkor a sebzés k6 Fp.

Gmard-kard

Szörnyen kiegyensúlyozott penge, annak ellenére, hogy nem túl nagy (csupán hosszúkard méretű), nagyon nehezen forgatható, mert a penge széles, tömör vas, és nincs ellensúlya. Értékei: KÉ 4, TÉ 2, VÉ 2, Sp k10+1. Amennyiben a kardot két kézre fogják, megpörgetik, hatalmas sebet ejthet, de nehéz kézben tartani. A VÉ ekkor 25tel csökken. Ha a támadás sikeres, a sebzés 3k6+3 lesz, de sikertelenség esetén forgatóját elviszi a lendület, és elveszti kezdeményezési lehetőségét a következő körben.

Tüskés balta

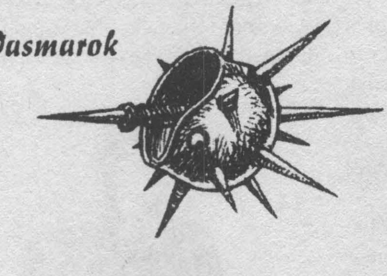
Átmenet a csatabárd és a buzogány között. Közepesen hosszú fanyélen fejszefej található, de ez – továbbá a nyél egésze, a markolat kivételével – hosszú szögekkel kivert. Így csak a markolatnál fogható meg, egy kézzel kell lendületet venni, nem lehet máshol ráfogni a nyélre. Ezzel is nagyon nehéz védekezni, bár a tüskékbe könnyen beakadnak a vágó és szúrófegyverek. Értékei: KÉ 6, TÉ 15, VÉ 3, Sp k10.

Zúzópajzs

Ez a hárítóeszköz nem más, mint egy nagyon nehéz, kisméretű pajzs. Védekezésre nem igazán alkalmas, hatalmas ütések bevitelére annál inkább. Ez is – mint a legtöbb, viadalon előforduló fegyver – szögekkel kivert, így sok látványos, de nem feltétlenül végzetes seb téphető vele a küzdőkön, a nézők legnagyobb örömére. A pajzzsal harcoló általában nem kap más fegyvert, az így használt értékek a következők: KÉ 5, TÉ 9, VÉ 11, Sp k6+1. Ha csupán védekeznek vele, VÉ-je 15.

Kőgolyó

A kézi bola egy változatának tűnhet e jócskán elméretezett fegyver. Másfél méteres lánc végére 35-40 kg-os kőgolyót rögzítenek, ezzel kell küzdenie a Gladiátornak. A fegyvert sokszor bajnokok is megkapják, goblin csapatok ellen. Szörnyű dolgokra képes, de használója mindig a kör legvégén támad, a kezdeményézést elveszti. Értékei: KÉ elveszti, TÉ 12, VÉ 2, Sp 2k10+4. Forgatásához legalább 14-es Erőre van szükség.

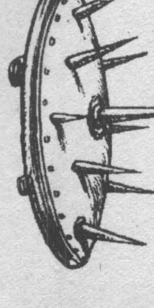


Vasmarok

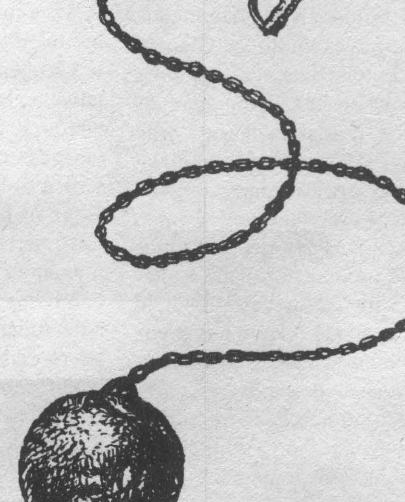




Gmard-kard



Zúzópajzs



Kőgolyó

Haonwelli rendszerű viadal

Haonwellben egészen sajátos formája dívik a Gladiátorviadaloknak. „Kár lenne az emberi életért", vallják sokan az alapvetően életközpontú helybéliek közül – Alborne Tercében aztán évről-évre zsúfolásig telnek az arénák, hogy a nézők szemtanúi lehessenek a kontinens legártalmatlanabb viadalának. Félig-meddig színészet, egy kevés igazi küzdelem, páratlan akrobatika – ezzel a pár szóval jellemezhetnénk leginkább a versenyt.

A haonwelli nemesség jó félezer esztendeje döntött úgy, hogy száműzi a hercegségből a véres viadalokat. A Gladiátorok összecsapásáról, a küzdelem szépségeiről azonban nem akartak lemondani, így megoldást kellett találniuk a viadalok kérdésére.

Először arra született szabály, hogy a viadalokat nem szabad halálig folytatni, a győztest ki kell hirdetni az első komolyabb sebesülés után. A gyakorlat azonban nem hozott jelentős javulást: az első súlyos seb ugyanis az esetek többségében végzetesnek bizonyult. A következő döntés úgy szólt, hogy Alborne Tercének viadalait csak első vérig vívják. Ekkor viszont a versenyek túl rövidek lettek, a közönség gyorsan elvesztette érdeklődését, hiányolta a drámai küzdelmet.

Lionar d'Algeion egyszerű mutatványos volt, aki egyszer ellátogatott egy gladiátorviadalra. Azonnal átlátta, mi kell a közönségnek: nem vér és halálhörgés, csak szép, tiszta, látványos kézitusa. Felfogadott két markos parasztlegényt, akik boldogan hagyták maguk mögött a földműves múltjukat Gianagban. Lionar kötéltáncosa és zsonglőre lett a fiatalok mestere. Mutatványos karavánjukhoz csatlakozott egy öreg zsoldos is, aki a fegyverek használatát mutatta meg az egykori parasztoknak. A két fiú férfivé érvén mesterévé vált a kardnak, buzogánynak és sok más fegyvernek. A cirkusz akrobatái is alaposan részt vállaltak nevelésükből, a zsonglőr pedig a fegyverek látványos forgatására tanította meg a fiatalokat. Elsajátított tudásuk jelentős része inkább tánchoz, mint harchoz volt hasonlatos, annak ellenére, hogy szinte bárki ellen meg tudták védeni magukat. Harcos-akrobatákká váltak, akik szemkápráztató ugrások közepette, félelmetes kardtechnikákat csillogtatva csaptak össze. A technikák nagy része inkább látványos, mint praktikus volt, de a párharcukat szemlélőknek még a lélegzete is elállt az eddig sosem tapasztalt forgatag láttán. Egynémely harcművésziskola tanítványai dicsekedhettek csak hasonló mesterségbeli tudással a szórakoztató küzdelmek terén.

A mutatványosok járták a hercegséget, mindenütt elkápráztatva közönségüket. Haonwellbe érve Lionra d'Algeion minden pénzét egy aréna egyszeri kibérlésére fordította. Jókora hírverés előzte meg a két férfi viadalát, ahová a megszokott ár feléért vehettek belépőket az érdeklődők. Azután elérkezett a várva várt nap. Az aréna szinte zsúfolásig telt a szórakozni vágyókkal. Bevezetésképp néhány tűznyelő mulattatta a nézőket, majd ütött a „viadal" órája. A két ifjú talpig páncélban, fegyverekkel lépett az arénába. Egyikük kezében kard, a másikéban tollas buzogány pihent, s kelt életre az összecsapás kezdetét jelző dobok hangjára. Pompás párharc bontakozott ki a porondon, a nézők szinte megbabonázva figyelték a villámgyorsan szaltót vető, csapások elől kiguruló vagy félreperdülő Gladiátorokat. Csak a legavatottabbak vehették észre a táncban a koreográfiát, de ők is a cselekmény hatása alá kerültek. A párharc minden sebesülés nélkül, lefegyverzéssel ért véget. A közönség tombolt. A két Harcos még kétszer csapott össze hosszabb, műsorral kitöltött szünetek után – ekkor más fegyverekkel, vértben harcoltak, és egyre újabb mutatványokat vittek a küzdelembe. Lionar és karavánja egy hónapot töltött a városnak ezen a részén, mielőtt tovább utazhatott. Bejárták egész Haonwellt, s újszerű műsorukkal mindenütt óriási sikert arattak.

Az arénák tulajdonosai azonnal felismerték a lehetőséget a látványos, mégis vértelen küzdelmekre. Sorra alakultak át a gladiátoriskolák, lerombolva az eddigi hagyományokat. Igaz, a fegyvermesterekre továbbra is szükség volt, a főszerep mégis az akrobatáknak, és az új technikák megalkotásán fáradozó nertonoknak jutott. A nerton nem más, mint a haonwelli viadal fortélyaiban jártas harcos-akrobata, aki továbbadja tudását a fiataloknak, miközben egyre újabb metódusokat dolgoz ki. A leghíresebb nertonokért versengtek az arénák, akár 2-300 aranyat is fizettek a legjobbaknak egy hónapnyi szolgálatért.

A viadalok azóta is az egykori csepürágó által meghatározott szellemben folynak: az aréna látványos mutatványok helyszíne csupán. Minden évben Alborne Tercének Második Havában kerülnek megrendezésre a legszínvonalasabb versenyek, melyeken a koreográfia nem előre megtervezett. A szereplők egy-egy szemvillantás alatt hoznak döntéseket, kész technikákat indítanak és hárítanak, stratégiával harcolnak, egymás megsebzése nélkül. Az ellenfél lefegyverzése vagy földre szorítása a végcél, ahonnan a küzdelem már nem folytatható. Mivel nincsenek gyengítő sebek, a küzdelem nagyon hosszú ideig folyhat, időtartamának csupán a szereplők kimerülése szab határt. Divatosak a kihívásos versenyek is, mikor egy aréna bajnoka a másik arénamester legjobbját hívja viadalra. Ilyen esetben mindig a kihívó arénájában rendezik meg a versenyt, de a kihívott választhatja meg a fegyvereket. Természetesen előfordul egyszer-egyszer, hogy egy fegyver mélyebbre csúszik a kelleténél, és fájdalmas sebet ejt, de ez a több éve fellépő, gyakorlott vívók között szinte már elképzelhetetlen. Az ilyen viadalt érdemes játéktechnikailag úgy kezelni, mintha a küzdők az ellenfél foglyul ejtéséért harcolnának – azaz a legnagyobb okozott seb maximum 1 Ép lehet.

A haonwelli Gladiátorok között nem találni rabszolgákat, csupán hivatásos, a szakma minden fogását ismerő harcosokat. Tökéletesen értik a közönség befolyásolásának módozatait éppúgy, mint a harc fortélyait vagy az akrobatika rejtelmeit. Egy-egy ilyen viadal Alborne Tercének ünnepségei közt is kiemelkedő látványosságot jelent.



Toroni Rendszerű Viadal

A viadalok története

A Toroni Rendszerű Viadal eredete visszanyúlik a Kyr Birodalom virágzásának napjaira. A kyrek esztendők százai alatt több kifinomult táblás játékot alkottak, melyek közül egyesek szabályai akár több száz írott oldalt is kitehettek. Voltak valóságot mintázó csatajátékaik éppúgy, mint a sakkhoz hasonlatos, tisztán logikán alapuló játékok.

Léteztek természetesen gladiátorviadalok is, de ezek ritkán jelentettek többet páratlan szépségű párbajoknál, a mesteri fegyverforgatás tökéletes bemutatóinál. A táblás játékok és az ember-ember elleni küzdelem akkor került közelebb egymáshoz, amikor gazdag nemesek egymás, és persze saját maguk szórakoztatására teremnyi játéktáblákon, élő figurákkal kezdtek el játszani. Az új – sokkal látványosabb, igazi álarcosbálba forduló – játékstílus viharos gyorsasággal hódított mindazok között, akik megengedhették maguknak, hogy 15-20 bábut szolgákkal helyettesítsenek. A játékok ez idő tájt még csak a színpompás kiállításban különböztek az asztaloknál játszható formáktól. A következő divat szerint a „bábuk" már kis színjátékkal el is játszották a találkozások eredményeit. Viharos szócsaták, vagy ormótlan fakardok döntötték el – természetesen az eredeti, játékban használatos szabályok alapján –, hogy melyik figura is távozik a tábláról. Gyakorta egész kis színdarabok születtek a különböző bábuk találkozásakor, kellemes szórakozást nyújtva nem csupán a két Játékosnak, de a nézőknek is. Ez volt az a lépés, mely végül látványossággá, sok néző számára is élvezhető szórakozássá fejlesztette a társasjátékokat. Az új stílusú játék kikerült a nemesi udvarokból a nagyközönség elé, bábu-cirkuszok járták a birodalom útjait, lehetőséget nyújtva a nem túl tehetős játékosok igényeinek kielégítésére is.

A játék fejlődése ebben a stádiumban hosszú esztendőkre megrekedt. Lassan kezdett veszíteni érdekességéből, abbahagyott a csillogás; nem volt immár fénypontja a nemesi vacsoráknak, ünnepeknek sem. Ekkor született az ötlet – egy ma már névtelen vándor mutatványostól –, hogy a figurák valóban küzdjenek meg a másik leléptetéséért a játék során. Ez ugyan felrúgta a játék egyik legfontosabb szabályát, mely meghatározta a bábuk értékét, s így logikussá és kiszámíthatóvá tette a találkozásokat, viszont a nagyközönség nagyon élvezte a párbajokat. Mivel a mutatványos nem volt kegyetlen, csupán fafegyverekkel harcoltak a katonái, az első jól láthatóan bevitt találatig, így szinte sosem történt komolyabb sérülés. A játék még ekkor is teljes mértékben a játékosok irányítása alatt állt, a figurák semmiféle önálló akarattal nem rendelkeztek, csak harcolniuk kellett a táblán maradásért. Az új játékforma híre eljutott a nemesi udvarokba is, de itt már sokan igazi vért kívántak – gladiátorviadallá alakulhatott hát a legbékésebb, legártalmatlanabb játék is, például a sakk. A tehetősebb nemesek saját „bábukat" treníroztattak, igazi Harcosokká képezvén ki őket. A táblán valódi fegyverekkel folyt a harc, a játék csúful elvadult. A szabályok sem voltak egységesek: egyes helyeken az alakok nem mozdulhattak el abból a négyzetből, melyben tartózkodtak, helyben kellett küzdeniük, másutt az ellenséges feleket kisebb arénába kísérték, ahol eldőlt, ki maradhat a pályán.

A véres szórakozás lassan saját szabályokat alakított ki magának. Az egyes bábuk értéke nem csak képességeikben, de az általuk használt fegyverekben és páncélokban is megnyilvánult; a legnagyobb értéket vagy hatalmat képviselők a nevesebb versenyek alkalmával mágikus italokat és fegyvereket kaptak, esetleg mérgezett pengékkel küzdhettek. A kialakult stratégiai gladiátorjáték egyre kevésbé emlékeztetett az asztaloknál játszottakhoz; saját mesterei, közönsége és rajongótábora alakult ki az eltelt évek alatt. Sok alapszabály azonban továbbra sem változott – a küzdőteret négyzetekre vagy hatszögekre osztották, az egyes figurák csak meghatározott távolságot tehettek meg, a bábuk értékei pedig megtartattak – nem csak lépésszámban, fegyverek minőségében is. A legeredményesebb bábuk és csapatok, akárcsak a Gladiátorok, ünnepelt hősökké válhattak.

A hagyományos gladiátorviadalok viszont elvesztették vonzerejüket, hiszen egy játék sokkal többet kínált – nem csak ember-ember, de elme-elme ellen is küzdött. Így a nagy arénák tulajdonosai új szabályok bevezetésén kezdtek gondolkozni, majd megalkották a játékok és a gladiátorviadalok keverékét, ahol az egyes szereplők saját feladattal rendelkeztek, és önálló döntéseket hoztak, miközben csapatként küzdöttek. Előtérbe került a célzó és a hajító fegyverek alkalmazása, a fedezékek, falak, csapdák és az összehangolt tervezés szerepe. Az arénát területekre osztották, falakkal és kapukkal korlátozták a szabad mozgást, készültek jól használható emelvények, stratégiailag fontos tornyok, átúszható és átugorható vizesárkok, karóval bélelt vermek, trükkös mechanikai berendezések. A viadalok visszanyerték tovatűnni látszó érdekességüket, a közönség szinte minden alkalommal számíthatott valamiféle újdonságra a pályán. Szörnyek továbbra sem küzdöttek az arénában; a harc emberek közt folyt.

A viadalok szabályainak nagy része a birodalom bukását követő káoszban elveszett vagy megsemmisült, de a hagyomány és népi emlékezet sok mindent megőrzött az egykori dicsőséges játékokból.

A Kyr Birodalmat visszakívánó és éltető Toron persze mindent megtett ezen tradíciók feltámasztása érdekében is. A szabálytöredékekből új viadaltípus alakult ki – a Toroni Rendszerű Viadalban nem csak mágikus tárgyak, de maguk a varázstudók is szerepet kaptak. A toroni Boszorkánymesterek közül sokan választották a tapasztalatszerzésnek ezt a módját, annak ellenére, hogy általában ők voltak az elsők, akik ellen az ellenfél támadást kezdeményezett. A viadalokon nem csak harci tudást és megfigyeléseket szerezhettek, hanem jelentős pénzt és hírnevet is. Az iskolák nem ritkán a viadalokon szereplő tanítványok teljesítménye alapján kerülnek megítélésre, így sokan közülük kizárólag gladiátorviadalokra is képeznek Boszorkánymestereket. Hasonlóképpen, a viadalokon használatos különleges számszeríj kezelésének oktatására is több intézmény létesült, bár ezek tanítványai közül – tökéletes harci tudásuk birtokában – Kalandozónak vagy zsoldosnak állnak sokan.

Fontos tudni, hogy Toron különböző tájain másként és másként zajlanak a viadalok, a szabályok csak a legfontosabb pontokban egyeznek meg az egész birodalom területén. Ez persze megakadályozza, hogy a játék unalmassá váljék, másrészt a körbeutazó gladiátorcsapatok sem fejleszthetnek ki tökéletesen biztos, győztes stratégiát, mivel a szabályok *részletei* városról városra változnak.

A VIADAL SZABÁLYAIRÓL ÁLTALÁBAN

Mint a fentiekben olvashattuk, a szabályok Toron-szerte változnak, csupán néhány alapelv azonos mindenütt. Ezek, és részletes magyarázatuk kerül leírásra a következőkben.

1. A Toroni Rendszerű Viadalt minden körülmények közt két, hat főt számláló csoport vívja egymás ellen. A csapatban lennie kell egy Gladiátornak, egy Stratégának, egy Boszorkánymesternek, egy Számszeríjásznak és két Tőrvetőnek.

A szabályban foglaltak értelmében hat szereplő küzd az arénában. Ez a szám és a pozíciók beosztása tradíción alapul; elvben számos módosítás lenne lehetséges, ám ezzel még senki sem próbálkozott. Az egymást jól kiegészítő csapattagokról részletesen a későbbiekben esik szó.

2. A Toroni Rendszerű Viadal helyszínén az arénát minden körülmények között falakkal elválasztott központi küzdőtérre, egy belső, egy középső és egy külső ívre kell osztani. Az aréna négy fallal negyedekre, másként kvadránsokra osztandó. A kvadránsokat aszerint nevezzük el, hogy az arénára felülről tekintve elől, hátul, illetve jobbra vagy balra húzódnak-e az I. pozícióban ülő Mesterdöntnöktől. Az aréna területének felét a térfél szó jelöli; ebben az esetben is meg kell határozni, hogy az alsó, felső, illetve jobb vagy bal félről van-e szó.

A fenti leírás meglehetősen körülményesnek, érthetetlennek vagy feleslegesnek tűnhet, de valóban fontossággal bír. Ha az arénában csalás történik, és a Döntnökök egyike ezt be kívánja jelenteni, illetve ha a Stratéga utasítást akar adni, ezeket a viszonyítási kifejezéseket használja, így rögtön mindenki tudja, mi is az adott cselekmény közelebbi helye. A kifejezések egyébként rögtön könnyen érthetővé válnak, ha valaki szemügyre veszi az aréna térképét. A falak és kapuk szerepe nyilvánvaló; el kell választani egymástól a szereplőket. Ez fontos, mert különben csak egy csapat-csapat elleni, kétkezi harcot láthatnának a nézők, mely nem feltétlenül látványos, mi több, sokszor unalmas – továbbá többnyire nagyon gyors. Persze, még ilyen feltételekkel is villámsebességgel lepereghet egy küzdelem, de kiegyensúlyozott Erő- és Intelligenciaviszonyok esetén ez meglehetősen ritka. Mivel a nézők látványosságot akarnak, a gyors küzdelem megszűntetné a viadalok vonzerejét, akármilyen teljesítményt nyújtanak is a résztvevők. A területi határok persze a kapukon keresztül átléphetőek, így sokszor a harc a jó helyzetbe kerülésért folyik. Különösen igaz ez a Boszorkánymesterre, mivel a térfelosztás egyik szerepe, hogy a mágia hatósugarát korlátozza, azaz a Boszorkánymester ne tudjon már a viadal elején halált szórni a küzdőtér közepén harcoló Gladiátorra. A pontos helyzetnek és a távolságoknak ezért nagyon fontos szerep jut a viadalban, miként ez részletesebben kiviláglik majd a stratégiákat tárgyaló fejezetben.

3. A Toroni Rendszerű Viadalban a nézőket minden körülmények között el kell választani a Gladiátoroktól.

Ez a meglehetősen egyszerű és egyértelmű szabály azután született, hogy sok városban csak az aréna közepének területe volt mentes a közönségtől, az ívek már a nézők soraira estek. Ezekre a helyekre minden belépő ingyenes volt, ám itt a néző akár az életével is fizethetett. Egy eltévedt vessző vagy tőr könnyen okozhatta a kíváncsi megfigyelő halálát, azokról az esetekről nem is beszélve, mikor maguk a küzdők vontak maguk elé egy-egy bámészkodót – pajzsként az ellenfél lövedékei ellen. A Boszorkánymesterek varázslatainak egy része is igen csúf károkat okozott a nézők soraiban. A halálesetek persze alapvetően nem jelentettek volna problémát, a nagyobbik gond egészen más természetű volt. A tömegben gyakran tűnt el a küzdő csapat egy-egy tagja, így a szemközti sorokban ülők nem láthatták tisztán a cselekményt. Mivel ez már valóban a szórakozás rovására ment, megszületett az aréna és a nézőtér tökéletes elválasztását kimondó szabály.

4. A Toroni Rendszerű Viadalban az arénában minden körülmények között toronynak kell állnia a jobb és bal térfeleket elválasztó falak belső pontjánál; ez a Stratéga megfigyelőpontja.

A 4. szabály mondanivalója is rögtön világossá válik a térkép megtekintésekor. A Stratégák tornya egyrészt viszonylagos sebezhetelenséget, másrészt tökéletes rálátást és jó kommunikációs lehetőséget kínál a viadal alatt. A fentről hangosan elkiáltott parancsok jól hallhatóak mind az arénában, mind a közönség sorai között. Így mindenki tudja, mit is mondott a csapat irányítója, koordinátora. A Stratéga szerepéről, a vele kapcsolatos fontos tudnivalókról, szabályokról még alább esik szó.

5. A Toroni Rendszerű Viadalban a falak mérete minden körülmények között a következő: az íveket és a központi arénát elválasztó falak és ajtók egy méter, a kvadránsokat elválasztó falak és ajtók két méter magasságúak.

A fenti szabály szerepe kettős: egyrészt a falak ezen magassága jól elválasztja a látótereket, tehát a Stratéga szerepe emiatt fontosabbá válik, másrészt védelmet biztosít a lövedékek és tőrök ellen. Ugyanakkor az azonos kvadráns minden területe belátható és a szemben átlósan elhelyezkedő terület nagy része is. Az ajtók kinyitásával azonban ez egyszerűen megváltoztatható, így a magas ajtók ilyen szempontból is fontos szerephez jutnak. Az íveket elválasztó falak nem korlátozzák a látást, csak a keresztülhaladást, és fedezéket kínálnak, ha valaki mögéjük fekszik vagy térdel.

6. A Toroni Rendszerű Viadalban az ajtók minden körülmények között 2 méter szélességűek, dupla szárnyúak, és mindkét irányban nyithatóak.

Ennek a szabálynak akkor van értelme és fontossága, ha elgondolkodunk az ajtók felhasználási lehetőségein. Az ajtók nem kizárólag a felosztott téren történő közlekedésre szolgálnak. Irányba állítható fedezéket jelentenek, rejtőzhetnek a védelmükben, illetve meglepetésszerűen támadhatnak mögülük. A dupla szárny és a két irányba való nyithatóság egyenlő feltételeket teremt az ajtó két oldalán várakozó felek számára. A két méteres szélesség csak a dupla széles szárnyak szélessége miatt jelentős, mert így az egy méter széles szárnyak lövedékek elleni fedezéknek használhatóak; kisebbekkel ez nem lenne megoldható.

7. A Toroni Rendszerű Viadal minden körülmények között addig tart, amíg az egyik csapat központi arénában küzdő Gladiátora hosszabb időre harcképtelen nem lesz. Hosszabb harcképtelenségnek nevezhető, ha az ellenfél odalép, és fegyverével akár jelképesen, akár ténylegesen kioltja a védekezni képtelen Gladiátor életét.

Eszerint a viadalban az tekinthető győztesnek, aki képes az ellenfél Gladiátorát harcképtelenné tenni. Ez, mint látható, nem minden esetben jelenti a Gladiátor halálát – de a legtöbb esetben, *eleget téve a közönség igényének*, igen. A többi szereplő sorsa tehát teljesen érdektelen a győzelem szempont-

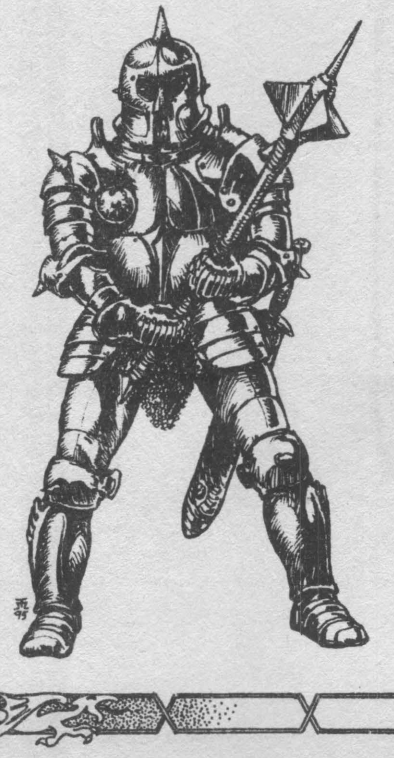
jából, csak a Gladiátor harcképessége mérvadó. Így megeshet, hogy egy csapat minden tagja él, az ellenfél közül pedig csak a Gladiátor küzd, és mégis a magányos harcos aratja a győzelmet.

A RÉSZTVEVŐK

Ebben a fejezetben megismerkedhetünk a csapat egyes tagjainak pontos szerepével és a hozzájuk kapcsolódó tudnivalókról.

A Gladiátor

A központi arénában csak a Gladiátor tartózkodhat, ide ajtó sem vezet. Ő a viadal legfonosabb résztvevője a győzelem szempontjából – míg ő talpon van, a csapat nem veszíthet. Ezért rá kell a legjobban vigyázni: tulajdonképpen a csapat csak az ő nyerési esélyeinek növelését, és az ellenfél embereinek ártalmatlanná tételét szolgálja. A Gladiátor szinte minden esetben nehéz páncélt visel, gladiátorvértet vagy más, magas SFÉ-vel rendelkezőt. A vért szerepe, hogy a Számszeríjász és a Tőrvető dolgát megnehezítse – hiszen csak ez nyújthat elegendő védelmet a hajító és célzófegyvert használó támadók ellen. Mivel a nyílvessző – hacsak az íjászszabály közbe nem szól – és a tőr sebzése sem túl magas, a páncél ennek jelentős részét felfogja, tehát a küzdelmet jó állapotú páncélban a lőtt vagy hajított fegyverek nem dönthetik el. A Gladiátornak érdemes többféle fegyvert magával vinne az arénába, még akkor is, ha ezek egy részét le



kell raknia, hogy ne legyen túlságosan megterhelve. Csak így készülhet fel tökéletesen a másik fél ellen, hiszen először csupán az arénában látja meg a másik Gladiátort. A Gladiátor kasztjára nézve legtöbbször valóban Gladiátor, de lehet Harcos, Lovag, vagy valamiféle Harcművész is. Más, szemtől-szembe gyengébben küzdő karaktert nem tanácsos Gladiátorként indítani, még Fejvadászt sem.

A Stratéga

A csapat igazi koordinációja a Stratéga feladata. Csak ő rendelkezik teljes áttekintéssel az arénáról, a toronyból még a falak mögött hasaló ellenfeleket is láthatja, figyelmeztetve társait a veszélyre. A Stratéga legtöbbször elméleti ember, jártas a hadvezetésben és harci filozófiában, a boszorkánymesteri mágiában, továbbá előny, ha tud az ellenfél fejével gondolkodni. Általában a Stratégák Bölcsek, esetenként Boszorkánymesterek, Varázslók vagy Papok. A legtöbb viadali szabályzat szerint a Stratéga és tornya sebezhetetlen, ellenük támadni tilos, ám vannak kivételek. A bölcs tehát nem kockáztatja életét, csak a csapat dicsőségét és tagjai életét. Azokon a viadalokon, ahol a Stratéga is sebezhető, általában nagyon kiszolgáltatottak és védtelenek. Nem lehet fegyverük, és az sem ritka, hogy a toronyban leszíjazzák őket egy székbe, így, ha egy fegyveres felmászik, vagy egy Számszeríjász pontosan céloz, a Stratéga könnyen kivégezhető. Ezekben az esetekben természetesen a csapat minden erejével igyekszik megóvni, hiszen ő a társaság tulajdonképpeni szeme és esze. Csak ő láthatja át a terepet, így neki kell pillanatok alatt tervet kovácsolnia az ellenfél mozdulatainak ismeretében.

A Boszorkánymester

A Boszorkánymester a döntő tényező abban, hogy a kiegyenlítetten folyó küzdelem a Gladiátorok között milyen irányban dől el. Mivel a nyílvessző és a tőr nem okozhat túl nagy sebeket a Gladiátoron, a Boszorkánymesternek kell előnyhöz segítenie saját emberét, akár úgy, hogy az ellenfelet gyengíti varázslataival, akár úgy, hogy csapatának Gladiátorát védi meg. A Boszorkánymester feladata azért különösen nehéz, mert a külső ívben kezdi a viadalt, tehát varázslatainak hatósugara messze elmarad a Gladiátorokétól. Ennek következményeképp beljebb kell jutnia, a következő ívekbe.



Viszont, korlátozott mennyiségű Mana-pontja révén, nem pazarolhatja varázslatait, fegyvere pedig csak egy tőr lehet. Így nehezen juthat előre, hacsak a Számszeríjász és a Tőrvetők nem támogatják. Az ellenfél egyik fontos feladata tehát megölni vagy megállítani a Boszorkánymestert, mielőtt az harcképtelenné teszi a Gladiátort. A harcképtelenséghez pedig elég egy egyszerű gyengítő varázslat is, ha azt a másik fél Gladiátora kellőképp ki tudja használni. A Boszorkánymester semmiféle páncélt nem viselhet, emiatt különösen sebezhető, még egyszerűbb lövedékekkel is. Ezért többnyire fedezékben kell tartózkodnia, ám ebben az esetben nem juthat közelebb az aréna középpontjához, tehát feladatát nem teljesítheti. Fontos, hogy a Stratéga és a Boszorkánymester együtt tudjon működni, ismerjék egymás lehetőségeit és a varázslatokat. Ezáltal ugyanis a Boszorkánymester még akkor is képes lesz követni a Stratéga utasításait varázsláskor, ha éppen nem látja ellenfelét, de helyét már ismeri. Természetesen a Boszorkánymester kasztja csak Boszorkánymester lehet.

Számszeríjász

A Számszeríjász az egyetlen személy a csapatban, kinek tevékenységét nem teszi lehetetlenné a távolság. Csupán a kvadránsokat elválasztó falak akadályozzák abban, hogy az egész arénát belőhesse fegyverével. Mivel a vesszők nem sebeznek nagyot az ép vértezetű Gladiátoron, a Számszeríjász figyelme is másra terelődik, legtöbbször a Boszorkánymesterre, vagy az ellenfél Számszeríjászára. A Számszeríjász másik gyengéje, hogy csak kevés



vesszővel rendelkezik a viadal elején. A kilőtt vesszők ugyan a legtöbb szabály szerint újra felhasználhatóak, de ezeket összeszedni nagyon időigényes – tehát a legtöbb esetben nem kivitelezhető. A Számszeríjász nemcsak célzó fegyverével küzdhet, számszeríja ugyanis különleges felépítésű: közelharcra is kiválóan alkalmas. A könnyű nyílpuska tusára elől két pengét rögzítettek, melyek segítségével a fegyverrel szúrni és öklelni lehet. A tus másik vége vasalt, az ív pedig rendkívül erős acéllemezből készült, melynek két vége meglehetősen hegyes és éles – nem vág ugyan, de ha nagy erővel ütnek vele, könnyen mély sebet okozhat. A fegyver így közelharcban is nagyon hatékony, sebzése k6+2 Sp. Persze, ismeretét külön el kell sajátítani, különben a Képzetlen fegyverhasználat megszokott negatív módosítói vonatkoznak rá. A Számszeríjász legtöbbször Harcos, aki Mesterfokon használja a nyílpuskát, és közelharci forgatásában is legalább Alapfokon képzett. Előfordulhat esetleg, hogy a Számszeríjász Fejvadász vagy Tolvaj.

Tőrvetők

A Tőrvetők tulajdonképpen a csapat ahol-tud-segít részét képezik. Nincs külön, személyre szólóan meghatározott feladatuk, tőreikkel közepesen hatékonyak távolra és közelre egyaránt. Előnyük, hogy ketten vannak, így egyesített támadást is intézhetnek, vagy ellenkezőleg, két feladatot is végezhetnek egymástól függetlenül. Ők az utolsó védő vagy az első támadó vonal a Gladiátor felé, ezért szerepük mindenképpen jelentős. Sokszor ők döntik el a viadalt, hiszen az ő szerepük e legkevésbé kötött, így kevésbé kikövetkeztethető. Ők sem érnek túl sokat hajított tőreikkel a Gladiátor ellen, de a Számszeríjászt vagy a Boszorkánymestert könyen kiiktathatják, akár hajított tőrökkel, akár közelharcban, ha átmennek a másik ívbe. A *Tőrvetők* különleges tőröket használnak, melyek egyaránt alkalmasak dobásra és közelharcra is. Tőreik száma ugyancsak korlátozott, akár a Számszeríjászok nyílvesszői. A pengék a legtöbb szabály szerint szintén felszedhetőek, de itt is akadhatnak kivételek. A Tőrvetők kasztja mutatja a legnagyobb változatosságot, hiszen nagyjából egyenlő számban találhatunk köztük Harcosokat, Tolvajokat, Fejvadászokat.





A Dél-Toroni Viadal szabályai

A Dél-toroni viadal a Quiron-tenger partja mellett terjedt el. Szinte minden nagyobb kikötővárosban, mely rendelkezik saját arénával, ezen szabályforma szerint zajlanak a viadalok. Az általános szabályoknál leírtakon kívül a Dél-Toroni Viadalt a következő megkötések jellemzik:

1. A fegyverekről, cselekedetekről

Az arénába csak korlátozott számú fegyver és nyílvessző vihető be. Mindkét csapatra a következő megkötések érvényesek:

A Gladiátor egyfajta vérttel és öt, szabadon választott kézifegyverrel rendelkezhet. Ezek egyike lehet a pajzs, ha a Gladiátornak arra is szüksége lenne. A kiválasztott fegyverek és vértek nem lehetnek mágikusak, sem mérgezettek – itt jegyzendő meg, hogy minden tárgyat és fegyvert részletes vizsgálatnak vetnek alá a viadal előtt. A központi arénában a Gladiátor azt tesz fegyvereivel, amit akar; le is rakhatja őket a küzdőtér egy pontján, hogy ne akadályozzák a küzdelemben. A fegyverek a későbbiek során megkötés nélkül felvehetőek – akár a másik fél által arénába hozottak is. A központi küzdőtérbe került tőrök és nyílpuskavesszők is felhasználhatóak, így a Tőrvetők kisegíthetik esetleg fegyver nélkül maradt Gladiátorukat. Fontos, hogy a központi arénából már semmi sem kerülhet ki a küzdőtér többi részébe, tehát a Gladiátor fegyverei, vagy a bedobott tőrök, belőtt vesszők nem adhatók ki a többieknek.

A Stratéga semmilyen fegyverrel nem rendelkezhet, és a megfigyelőtornyot a viadal végéig nem hagyhatja el. A Stratéga és tornya a viadal alatt semmiféle módon nem támadható, személye sérthetetlen.

A Boszorkánymester egyetlen tőrt vihet be az arénába, mely nem lehet sem mágikus, sem mérgezett. A Boszorkánymester semmiféle vértet vagy pajzsot nem viselhet.

A Számszeríjász csak a viadalokon rendszeresített nyílpuskát használhatja, melyhez öt darab vesszőt kap. A viadal során talált, vagy az ellenfél Számszeríjászától megszerzett vesszők is felhasználhatóak. A Számszeríjász bármilyen bőrvértet, vagy annál könnyebb páncélt viselhet a viadalon.

A Tőrvetők fejenként négy tőrt vihetnek be az arénába. Az ellenféltől szerzett, vagy talált tőrök fel is vehetőek és használhatóak. A Tőrvetők sodronyinget vagy annál könnyebb vértet viselhetnek.

A palánkokon – azaz az íveket elválasztó falakon – tilos átnyúlni, átmászni, azokra ráállni, akár fegyverrel, akár anélkül.

2. A mágiáról, mérgekről

A Dél-Toroni Viadalon az arénában egy küzdő sem harcolhat mágikus fegyverekkel, varázslatokat pedig csak a Boszorkánymester alkalmazhat – még akkor is, ha a Stratéga vagy más csapattag is képes lenne erre. Ez a Pszi-diszciplínákra is igaz, bár csak azokra, melyek nem magára az alkalmazóra hatnak. Így Telekinézist vagy Pszi-ostromot csak a Boszorkánymester folytathat, de Fájdalomcsökkentést vagy Érzékélesítést azonban bármelyik csapattag. A mágia elleni védekezésképpen mindkét csapatban két statikus Asztrál és két Statikus Mentálpajzs lehet a Harcosokon. Természetesen a Boszorkánymester és a Stratéga bármilyen Pszi-pajzzsal rendelkezhet. A Harcosok – azaz a Gladiátor, a Számszeríjász és a két Tőrvető – tetszőleges módon osztozhatnak a négy Statikus pajzson. Lehet, hogy ketten védelem nélkül maradnak, ketten pedig mind asztrálisan, mind mentálisan komoly ellenállással rendelkeznek majd, de az is megtörténhet, hogy minden fegyveres egy-egy pajzsot kap. A dinamikus pajzsokról a szabály úgy rendelkezik, hogy az arénába lépés pillanatában csak a Boszorkánymester és a Stratéga elméjét védhetik.

A Boszorkánymester majdnem minden boszorkánymesteri mágiát használhat, akár Nekromanciát is – az egyetlen megkötés, hogy Természeti Mágia nem használható. A szabály a nézőket védi, hiszen ezen varázslatok 1 km sugarú körben hatva magát az arénát – és esetenként a belvárost is – könnyen romba dönthetnék. A Boszorkánymester igazi korláta persze nem ez, hanem az a szabály, mely előírja, hogy az arénába nem vihető be egyetlen üvegcse Hatalom Itala sem. A Boszorkánymester csak azokból a Mana-pontokból gazdálkodhat, melyeket az arénába lépés előtt megszerzett – legalábbis egy darabig. A viadal izgalmát ugyanis tovább fokozza, hogy a központi aréna közepén – tehát azon területen, ahol csak a Gladiátorok tartózkodhatnak – egy homokba simuló márványlapon, törhetetlen fiolában van egy adag Hatalom Itala. A Gladiátorok feladata tehát nem csak egymás minél sebesebb legyilkolása, hiszen csapatukat komoly előnyhöz segíthetik azzal, ha megszerzik az Italt, és valamilyen módon eljuttatják a Boszorkánymesternek. A Boszorkánymesternek sikeresen eljuttatott Hatalom Itala sokszor döntötte el egy-egy viadal kimenetelét, mert a mágiahasználó így könnyen eltakaríthatta útjából ellenfelét, a Számszeríjászt, s maradt Mana-pontja a Gladiátorok küzdelmének befolyásolására is. További lehetőség a Hatalom Italának megszerzésére a Telekinézis Pszi-diszciplína alkalmazása. Megrázó párbajok alakulhatnak ki a két csapat között, mivel a tárgyra egyszerre mindkét Boszorkánymester alkalmazhatja a diszciplínát. Ilyenkor felettébb hasznos a Tőrvetők ellenfélt zavaró résztvétele, vagy a Számszeríjász koncentrációt megtörő lövedéke.

A viadalon kiosztásra kerül három mágikus tárgy, három talizmán is mindkét csapat számára. Az egyik talizmán, melynek neve Villámfogó, védelmet nyújt a villámmágiákkal szemben, minden hatásukat semlegesíti. A második, a Kígyóvér a mérgek ellen, a Jégacél pedig a Rontások ellen nyújt teljes immunitást. A medálok a megjelölt támadási forma ellen teljes védelmet nyújtanak, helyesebben erősségük az 50-es erősítésig semlegesíti a hatásokat. A mérgek ellen védő Kígyóvér nemcsak a természetes, de a mágikus vagy varázslatként létrehozott mérgek ellen is védelmet biztosít – tehát a Boszorkánymester Méregmágiája ellen is. A Villámfogó – nevének megfelelően – a védettre irányuló villámok energiáját gyűjti magába, de 50 E-nyi mennyiség után megsemmisül. Ez természetesen rengeteg villám semlegesítésére elegendő; csak akkor válhat kritikussá a helyzet, ha a viadal elején – tréfa vagy csalás következményeképp – nem teljesen „üres" talizmánt adtak az egyik csapatnak. A Jégacél – a Rontások ellen védő medál – kizárólag a boszorkánymesteri mágia által okozott betegségektől véd meg, az átkoktól nem. A talizmánok használata értelemszerű: a csapat kiválasztott tagja akaszthatja a nyakába, védelmül a felsorolt támadási formák ellen. Egyetlen kikötés vonatkozik a medálok használatára: egyik küzdő sem viselhet kettőnél többet belőlük a viadal során – a csapat tehát nem adhatja mindhárom medált a Gladiátornak. Hogy melyik kettőt kapja meg, azt természetesen a résztvevők döntik el. A Gladiátor így is sokféle támadás ellen lehet védett,

hiszen a Mentál- és Asztrálpajzsok, továbbá két talizmán már aligha hagy teret az ellenfél Boszorkánymesterének vagy mérgezett fegyverének. Az ellenfél egyik feladata tehát éppen az, hogy rájöjjön, milyen méreg vagy mágia lehet hatásos a Gladiátor ellen. Ez persze rengeteg Mana-pontot emészthet fel...

A fenti tárgyakon kívül a csapatok egy méregfiolát is kapnak, melynek tartalmával egyetlen fegyvert kezelhetnek. A méreg viadalonként más-más hatású, a küzdőknek sem mondják meg a várható eredményt. Közös tulajdonsága az alkalmazott anyagoknak, hogy azonnal vagy nagyon gyorsan hatnak, jelentős erősségűek, és sikeres ellenállás esetén is részlegesen kifejtik hatásukat. A legnépszerűbb mérgek közül csak néhányat sorolunk fel, a KM ezek alapján saját mérgeit is megalkothatja:

Homokmaró

Azonnali hatású, idegrendszeri tüneteket okozó méreg. Az áldozat sikertelen ellenállás esetén két körre elveszti uralmát teste cselekedetei fölött, összevissza rángatódzik, vonaglik, csapkod, rugdos. Harcolni, varázsolni nem tud, de a kiszámíthatatlan mozgások miatt VÉ-je csak 35-tel csökken. A méreg 8. szintű; ha az ellenállás sikertelen volt, csupán mozgásbéli zavarokat eredményez, minden Harci Értéket két *körön át* 20-al csökkentve.

Lassú fegyver

Az azonnali hatású, 7. szintű méreg az izomrendszert támadja meg. Amennyiben az ellenállás sikertelen, lelassítja az áldozat mozgását, minek következtében a kezdeményezés minden kör elején a másik félé lesz, a Harci Értékek pedig 15-tel csökkennek. Sikeres ellenállás után a hatás hasonló, de a lassulás korántsem olyan szembeötlő – csupán a KÉ csökken 15-tel. A méreg hatása 5+k6 kör.

Reolan tréfája

A gyors – k3 körön belül ható – méreg tulajdonsága, hogy érzékennyé teszi az idegeket, azaz felerősít minden megélt fájdalmat. A méreg 8. szintű, sikertelen ellenállás után minden elvesztett Fp kettővel szorzandó. Nem okozhat Ép vesztést, sikeres ellenállás esetén pedig a sebzés nem kétszeres, hanem másfélszeres lesz. Az első előállítójáról elnevezett méreg hatóideje 8 kör.

Gladiátorok végzete

Azonnali hatású kínméreg, mely több hullámban támad. Felszívódása után többször rövid, bénító erejű fájdalmat okoz, mely akár eszméletvesztést is eredményezhet. Sikertelen ellenállás esetén az 1. körben az áldozat 2k6 Fp-t veszít, de a nyilalló fájdalom néhány másodperc után nyomtalanul eltűnik, a méreg hatására elvesztett Fp-k 3/4-e visszatér. Ezek után két kör nyugodtan telik el, majd a hatás megismétlődik, most már 4k6 Fp-t jelentő, rohamszerű fájdalommal. A hatás megegyezik az először tapasztaltakkal, az Fp-k 3/4-e visszatér a kör végén. A méreg a továbbiakban hasonlóan működik, két nyugalmas kör után görcsös fájdalmat okoz. A sebzés azonban folyamatosan növekszik 10k6-ig, 2k6-os lépésekkel. Ha az áldozat ezt is túléli eszméletvesztés nélkül, a méreg hatása megszűnik. Az elszenvedett fájdalom gyorsan múló, de az elvesztett Fp-k 1/4 része halmozódva könnyen veszélyessé válhat. A méreg nem okozhat Ép vesztést, viszont 0 Fp alá kerülve az áldozat elveszti eszméletét, s akkor sem tér magához, ha a kör végén a fájdalom megszűntével Fp-inek száma ismét nagyobb lenne nullánál – ez pedig a véget jelenti az arénában. A méreg 7. szintű; ha az ellenállás sikeres volt, minden ugyanígy történik, de a sebzések feleződnek (1k6, 2k6, 3k6...), a határ pedig nem 10k6, csupán 5k6.

Shuluri játékok

A birodalmi főváros leghíresebb arénájában, a Krolleanor Sei Shuluran nevet viselőben alkották meg napjaink legköltségesebb, leglátványosabb – és egyesek szerint legvéresebb – gladiátorviadalát. A hatalmas stadion Észak Ynev egyik legnagyobb és leggazdagabb ilyen létesítménye, tán csak az Erionban álló Rivini Aréna múlja felül méreteiben. Tulajdonosa és a viadalok védnöke maga a császár, aki saját népszerűségét növelendő, alkalmanként – különösen újabb adók kivetése, a régiek emelése után – tucatszám rendezi az ingyenes viadalokat. A legpompásabb játékok mégis Tharr véres ünnepein láthatóak. Ekkor a közrangúak néhány ezüst kifizetése után juthatnak a közönséges lelátókra, a nemesenszületettek pedig 2-3 aranyért élvezhetik a küzdelmet árnyas díszpáholyokból. Az ünnepi játék a legtöbb rajongó szerint minden pénzt megér, mert ekkor kerül sor az újabb csapdák, gonosz ötletek első bemutatkozására, melyek a következő ünnepig a régiekkel váltakozva szerepelnek majd. Az aréna belépői az év más időszakaiban alacsonyabb árúak, de a játékok minden mozzanatát nyomon követő, szinte fanatikus – és tehetős – nézők ritkán gondolnak erszényükkel, ha az aréna kerül szóba.

Annak ellenére, hogy Shulurban több kisebb aréna is áll, csak a Krolleanorban rendezett viadalok viselik – viselhetik – a Shuluri Játékok nevet. Ennek egyik oka, hogy császári rendeletben fektették le a név védelmét, a másik a különleges szabályokban rejlik. Az aréna nevezetessége, hogy itt nincs lehetetlen. Akár messze földről érkezett mágiahasználók is részt vehetnek egy viadal előkészítésében, így az eredmény valóban meglepő lehet. Jellemző például, hogy a legelőkelőbb páholyok előtt örökkévaló, a Bárdok Távolságtorzításához hasonlatos mágia működik, minek eredményeképp a nézők olyan tisztán látják az eseményeket, akárha a legelső sorok egyikében ülnének. Sok egyéb kényelmet szolgáló ötletről is nevezetes az aréna, de lássuk inkább a játék szabályait!

Az alapszabályok ebben az esetben is megegyeznek a fentebb elsoroltakkal, de sokkal több eltérés és különlegesség mutatkozik a Dél-Toroni (az egyik legősibb) Viadalhoz képest.

A játéktér és a Stratéga

A Shuluri Játékok játéktere első ránézésre tökéletesen megegyezik bármely más toroni viadal helyszínével – a kulcsszó az első ránézésre. Az aréna ugyanis telis-tele van jól álcázott csapdákkal, érzékelőkkel. A játékban nem is az ellenfél az fő veszélyforrás, hanem a különféle mechanikus és mágikus szerkezetek, halált hozó kelepcék, vermek, bukózsinórok. A csapdák kiagyalói és összeállítói a Játékmesterek, akik minden jelentősebb Tharr-ünnepre új trükköket eszelnek ki. A csapdák lehetnek csak kényelmetlenséget okozók vagy figyelmet egy pillanatra elterelők, de azonnali halált okozók is. Vannak jól, vannak kevésbé álcázottak – a játék pergő eseményei miatt úgysem jut idő az óvatos keresgélésre. A Gladiátorok így reménytelen helyzetben lehetnek: ha nem egymás keze által vesznek el, még megnyílhat lábuk alatt a föld. Ennek kiküszöbölésére vannak jelen a Stratégák. Bár tudjuk, hogy ők fenn gubbasztanak a tornyaikban, mégis segíthetnek társaiknak. A játék kezdetén megkapják az aréna részletes térképét, melyen jelölve van

minden egyes csapda érzékelési és működési területe. A két terület különválasztása azért fontos az alaprajzon, mert gyakran a valóságban is máshol van az érzékelő és a végrehajtó mechanizmus. A Stratéga tehát minden egyes csapdáról tud, de a rendelkezésére álló információból jól meg kell válogatnia, mit és mennyit mond meg a csapat többi tagjának. Ennek oka, hogy a játéktéren sok a csapda – általában 6-7 egy viadal alatt –, és az események gyors egymásutánban következnek be. A Stratégának nincs ideje arra, hogy minden csapdát részletesen leírjon; a másik ok az ellenfél: a csapda szövetséges is lehet, ha történetesen az ellenfél aktiválja – vagy saját csapattag úgy, hogy a hatás az ellenfélre legyen ártalmas. A Stratéga ezek szerint szinte a csapat legfontosabb embere, hiszen nélküle minden mozdulat az utolsó lehet az arénában.

Természetesen a Stratéga fontosságát a játék alkotói is azonnal átlátták, úgy döntöttek hát, hogy személye nem sérthetetlen. Ha valaki az ellenfél csapatából ártalmatlanná tudja tenni a Stratégát, ám tegye. Ez lehet a Számszeríjász, a Tőrvető, esetleg a Boszorkánymester – arra nemigen akadt példa, hogy a Gladiátor vitte volna véghez ezt a cselekedetet. A Stratéga megfigyelőtornyában le van szíjazva székéhez, így teljesen védekezésképtelen. A hajított és kilőtt fegyverekkel szemben viszonylag jól védett, mert a torony oldala és alja tömör acél, melynek SFÉ-je 8. Ezen az oldalfalon tehát meglehetősen nehéz jó találatot elérni, efölött ellőni pedig mesteri íjásztudást igényel. A Számszeríjász megpróbálhat úgy lőni, hogy lövedéke ne akadjon fel a falban, de ekkor CÉ-jére -75-ös módosító adandó. Ugyanekkora negatív módosító sújtja a hasonló céllal támadó hajítófegyver használókat is. Az aréna Stratéga-tornyainak magassága 18 méter, így a Boszorkánymestereknek, hogy varázslataikat alkalmazni tudják, legtöbbször el kell jutniuk a torony tövébe. A Stratéga kockázatos, de kedvelt elnémítása az egyik Tőrvető felküldése a toronyba. Mivel a torony kívülről meglehetősen könnyen megmászható, a 18 méter megtételéhez csupán 34 körre van szükség. Ez idő alatt azonban a mászó fegyveres az aréna legsebezhetőbb lénye, hisz minden tekintet felé irányul. Egyszeriban Boszorkánymester és Számszeríjász célpontjává válik, esetleg az ellenfél Tőrvetője is utána eredhet, vagy tőrökkel nehezítheti fölfelé haladását. Látható: a győzelem szempontjából kiemelkedő fontosságú, hogy a Stratéga végig védelem alatt álljon. Így a játék összetettebbé válik a Dél-Toroni Viadalnál. Érthető módon Shulurban sokkal kockázatosabb a Stratéga szerepét játszó bölcsek, esetleg varázslók dolga. Sokszor megtörtént már az is, hogy a székhez szíjazott Stratégák – ha mágia vagy Pszi-használók voltak – védekeztek a támadás ellen, csupán beszéddel vagy mentális koncentráció segítségével végrehajtható metódusokkal. Ezek fogadtatása a Döntnökök részéről vegyesnek volt mondható. Amennyiben látványos meglepetést hozott, nem követte büntetés, a szórakozás rovására végrehajtott, unalmas megoldások azonban a Stratéga halálával végződtek.



Kard és varázslat

A fegyverek számáról és használatáról a Shuluri Játékok szabályrendszere is több kitételben emlékezik meg. Sokkal kevesebb számbeli korlátozást találunk, mint a Dél-Toroni Viadal esetében, de a minőségi megkötések ez esetben is hasonlóak. A Gladiátor legfeljebb hét fegyvert vihet be a küzdőtérre, vértje bármilyen lehet. A Számszeríjász fegyvere csupán a már leírt könnyű nyílpuska lehet, de ehhez egy teljes tegeznyi vesszőt (20 darabot) vihet magával. A Boszorkánymester három, a Tőrvetők 8-8 pengével rendelkezhetnek, utóbbiak ezenfelül egy rövidkardnál nem hosszabb kézifegyvert is tarthatnak maguknál. A Stratéga természetesen nem használhat fegyvert.

Mágikus tárgyak terén is sok hasonlóságot találunk a két szabályrendszer között. A három medál itt is ugyanolyan feltételekkel kerül kiosztásra, azon kivétellel, hogy egy csapattag egyetlen medált viselhet csupán. A statikus pajzsok terén eltérés kizárólag a számban van, mert a 2-2 statikus Asztrál és Mentálpajzsba a Boszorkánymester és a Stratéga védelme is beletartozik. Ezzel a statikus pajzsok elosztása sokkal jobban befolyásolhatja a viadal végkimenetelét. A dinamikus pajzsokra ugyanazok a szabályok

vonatkoznak, mint a déli viadalrendszerben. A Boszorkánymester egy Hatalom Italát magával viheti a játéktérre, törhetetlen fiolában, de ezt a másik csapat megszerezheti tőle, s eljuttathatja saját Boszorkánymesteréhez. A Gladiátorok számára fenntartott küzdőtéren itt is elhelyezésre kerül egy adag Hatalom Itala, de jelentősége – a behozható adag miatt – lényegesen kisebb.

Fontos még szót ejtenünk a fegyvermérgekről. Minden csapat két adag, mindenben egyező folyadékot kap, melyek közül csak az egyik a méreg, a másik ártalmatlan, akár a tiszta víz. A két folyadékot még Mesterfokú Méregkeverés Képzettséggel sem lehet megkülönböztetni egymástól, mivel a hatás mágikus eredetű. Így kellemes szerencsejáték kezdődhet, hogy vajon melyik is az igazi áfium.

A csapdák

A viadal leírása nem lehet teljes a legnépszerűbb csapdák némelyikének ismertetése nélkül. A legfontosabb ezekben az azonnali, látványos hatás és a váratlanság. A legtöbb súlyérzékény vagy bukózsineges csapda, melyet a homok kiválóan elrejt. Sok köztük az egyszerű, mint a beomló verem vagy tűket kilövő csapda. Kevesen tudják, miként lehetséges, hogy ennyiféle csapda működjön szinte észrevétlenül – minden alkalommal különféle helyen – az arénában. Ennek titka, hogy az egész játéktér alatt folyosórendszer húzódik, melynek segítségével egy bonyolult és különleges csapda felállítása sem jelent 3-5 óránál hosszabb munkát. A föld alatt akár a stadion másik végére is elvezethető egy érzékelő energiája, így a hatás teljesen máshol is létrejöhet. A rendszer karbantartóit Toron legjobb csapdakészítőinek tartják, mechanikai érzékük is kiemelkedő. Alább következzék tehát néhány csapda az érdekesebbek közül:

Ravasz íjász

Ez a csapda viszonylag egyszerű: egy súlyérzékeny érzékelő és egy számszeríj kombinációja. A dologban az a cseles, hogy a fegyver az aréna másik végében aktivizálódik. A vessző laposan csapdódik ki a homok alól, tökéletesen meglepve az ott tartózkodót. A vessző legtöbbször végigrepül egy ív hosszabbik oldalán, majd a fa palánkba csapódik, de ha áll valaki az útjában, bizony rosszul jár. A nehéz nyílpuska lövedéke térdmagasságban vágódik a lábába, sebzése 1k10+2 Sp. Előfordulhat, hogy a kilőtt vessző mérgezett. A fegyver CÉ-je – a jó beállítás miatt – 45. A csapdát sokszor tudatosan is használják: az egyik csapat valamely tagja megvárja, míg az ellenfél a nyílpuska hatósugarába ér, majd aktivizálja a csapdát. Ehhez persze tökéletes koordinációra és leleményes Stratégára van szükség.

Végzetes verem

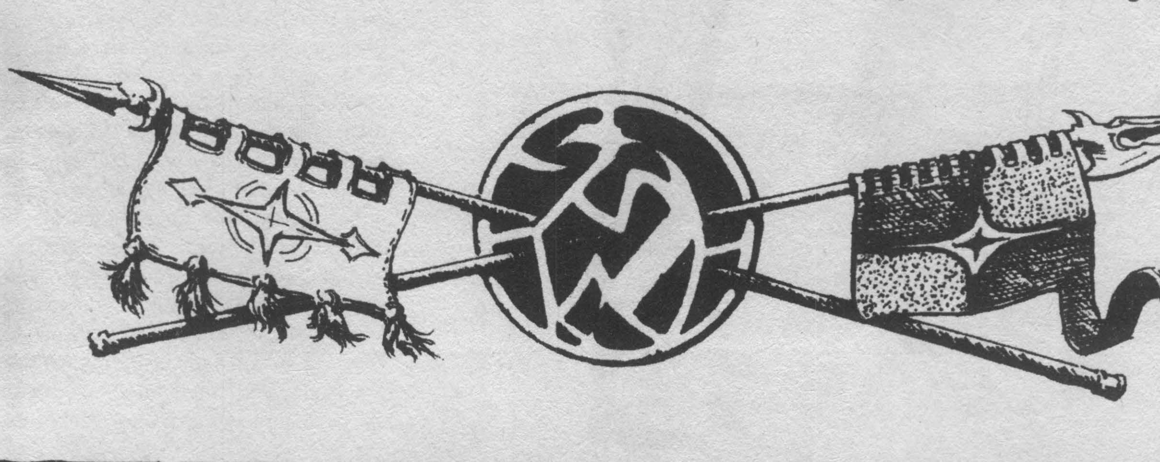
Ebben az esetben is az a különleges a csapdában, hogy aktivizálójára nem jelent közvetlen veszélyt. A csapda súlyérzékeny, ha rálépnek, azonnal működni kezd. A talaj megnyílik, karókkal bélelt verembe juttatva minden rajta állót. A verem 3 méter mély, a zuhanás sebzése a karókkal 5k6 Fp. A csapda aktivizálási területe az érzékelő előtt és mögött elterülő 3-3 méter hosszúságú, teljes ívszélességű rész. Az aktivizálási – súlyérzékeny – zóna és közvetlen környéke érintetlen, fennmarad a két verem között, akár egy oszlop. A csapda aktivizálója csak akkor zuhan a verem mélyére, ha nem veszi észre, hogy rálépett valamire, és tovább szaladna valahová.

Kitörő forrás

Ez a csapda is az ívek valamelyikén aktiválható, de hatását a Gladiátorok küzdőterén fejti ki. A bukózsineg megrántása után a központi küzdőtéren 3-4 szökőkútszerű forrásból víz kezdi elárasztani az arénát. A víz a térképen előre meghatározott helyen robban a felszínre, ha ezen Gladiátor állt, az 3-4 métert repül hátra, k6 Sp sebet elszenvedve. A központi küzdőtér k3+2 kör alatt megtelik vízzel, majd' egy méter magasságig. Ezután a csapok elzáródnak, így víz innen nem jut tovább. Az álló víz hatására a bent harcoló Gladiátorok süppedni kezdenek a 30-40 cm mély, homokból képződött sártengerben. Nehezebben mozognak majd, még a víz is gátolja haladásukat. Így mindkettőjük TÉ-je 10-zel, VÉ-je 20-szal, KÉ-je 5-tel csökken. Az összecsapás is sokkal heroikusabb lesz, a lábáról ledöntött ellenfelet például vízbe lehet fojtani...

Ezek tehát a Dél-Toroni Viadal és a Shuluri Játékok alapszabályai. Szót kell még ejtenünk a Döntnökök szerepéről, és az alkalmazott büntetésekről.

A viadalt három Döntnök és egy Mesterdöntnök figyeli, továbbá több segéd. A segédeknek nics beavatkozási joguk, csupán felhívhatják a Döntnökök figyelmét valamely szabálytalanságra. A Döntnökök megállíthatják a viadalt, és kizárhatják a küzdők közül azt, akit szabályszegésen kapnak. A kizárás sokszor egyet jelent a viadal utáni nyilvános kivégzéssel; a szabályszegésért minden esetben súlyos büntetés jár. A Mesterdöntnök a viadal közben is beavatkozhat. Állandóan a keze ügyében van egy Villámszóró pálca, mely 15 E-s, 75-ös CÉ-vel rendelkező energianyalábok kilövésére alkalmas. Ezzel bármelyik csaló azonnal elhamvasztható, azt kivéve, aki a védő medált viseli. Ha a vétkes netán túlélte a villámot – legyen ennek oka szerencse vagy talizmán –, a Döntnökök Páholya alatt helyet foglaló Számszeríjászok (nehéz nyílpuskákkal) azonnal végeznek vele.



Ilyen megtorlás azonban ritkán fordul elő, mert a szabályok könnyen fejben tarthatóak – vagy logikusak, vagy inkább az előkészületekre vonatkoznak. A kevés csalás másik oka, hogy a következmények túlságosan súlyosak – inkább veszítsen a csapat becsülettel, semhogy minden megszégyenült tagját kerékbe törjék a viadal után.

A viadalok fontos alapelve, hogy amit nem tilt szabály, az végrehajtható – egy-egy merész ötlet ezért még a Mesterdöntnököket is meglepetésként érheti. A szigorúan megfogalmazott szabályok mellett is sokszor kerül dilemma elé, vajon a látott tett szabályellenes-e, avagy sem. A döntés általában attól függ, miként reagál a közönség – ha éljeneznek, tapsolnak, a küzdők folytathatják a viadalt.

A Döntnökök az aréna négy oldalán, tornyokban foglalnak helyet, így mindent tökéletesen beláthatnak (alaprajzon rombuszokkal jelölve). A legmagasabb torony a Mesterdöntnöké, mely az alaprajzon nyolcágú csillagként szerepel – ez a hely azért is fontos, mert ehhez viszonyítják az aréna felosztását, a jobb bal és alsó felső kvadránsokat.

A VIADAL A JÁTÉKBAN

A KM az eddigiekből már sok következtetést levonhat, lehetnek elképzelései, hogyan meséljen el egy Dél-toroni Viadalt játékosainak. Ezek kiegészítése, és néhány hasznos tanács következik az alábbiakban.

A legjobb az, ha a viadalt nem JK-k és NJK-k játsszák egymás ellen, hanem két JK társaság. A tapasztalatok szerint így sokkal izgalmasabb, feszültebb játékra nyílik lehetőség – továbbá ötletekben nem egy embernek kell felvennie a versenyt hattal. A KM dolga legyen inkább a játék gondos, vita nélküli levezetése.

Az első lejátszott játék alatt és után viták támadtak arról, miként lehetne igazságossá tenni a viadal alatt a karakterek kezdeményezését. Hiszen a legjobban kezdeményező résztvevő cselekedetére a M.A.G.U.S. szabályai szerint a leglassúbb ellenfél reagálhat a legpontosabban – mivel később kell megmondania, mit is áll szándékában tenni. Ez egyéb körülmények között nem jelent problémát – részint a kevés szereplő miatt –, ám egy stratégiai alapokon nyugvó játékban már igen. A probléma ugyanis az, hogy a KÉ nem csak gyorsaságot, hanem helyzetfelismerést is jelent, a fenti esetekben pedig a leglassúbb karakter rendelkezne a legjobb reakcióképességgel – ami teljességgel hamis eredmény. Ezért merült fel a kettős kezdeményezés bevezetése. Ez a következőt jelenti:

1. Minden karakter kidobja az adott körre vonatkozó Kezdeményező dobását, majd hozzáadja a KÉ-jét.
2. A legkisebb értéktől a legnagyobb felé haladva mindenki bejelenti, mit szándékszik cselekedni.
3. A legnagyobb értéktől a legkisebb felé haladva minden esemény lejátszásra kerül (támadás, mozgás, mágiahasználat, stb.)

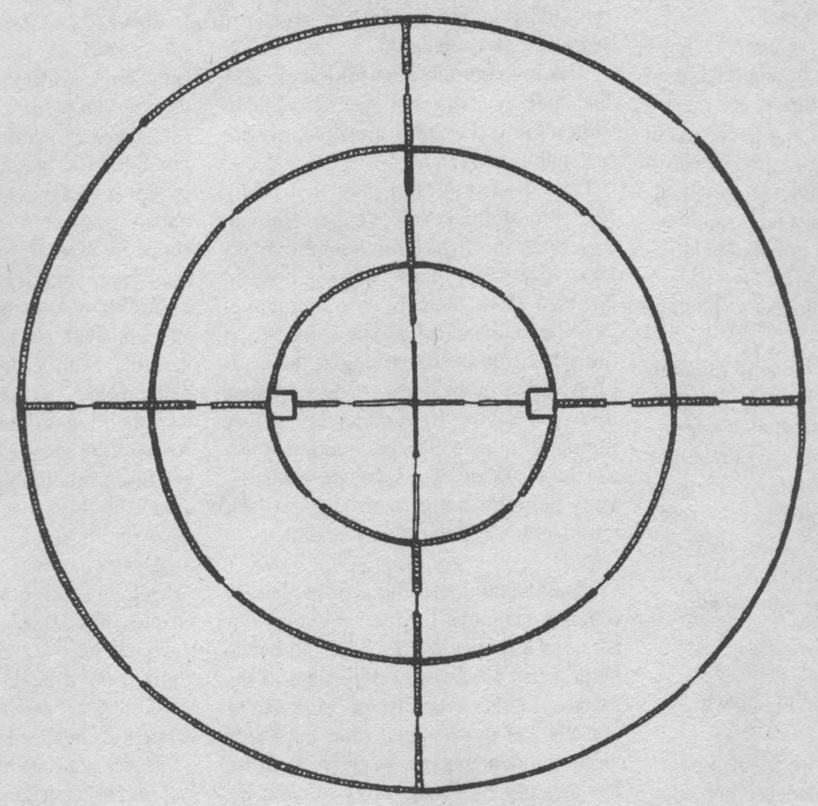
Így leírva, a három pont nem tűnik túl bonyolultnak, de 12 szereplővel, úgy, hogy mindenki minden körben aktívan részt vesz, bizony nagyon hosszú. Az első játék alatt 12 kör eseményei ezzel a módszerrel a valós időben 3 órán át tartottak. Ez stratégiai játék viszonylatban nem is rossz, de szerepjátéknak nagyon nehézkes. Így tehát, mindenki döntse el maga, miként is játssza le a viadalt – lassan, de reálisan, vagy pergőbben (így sem lesz gyors!), ám kisebb-nagyobb tévedésekkel.

Másik gondot jelenthet a Stratéga szerepének megoldása. Mivel a Viadalon a Stratéga a csapat szeme, ő az, aki beláthatja a teljes arénát. Ő dolgozhat ki támadási módszereket is, de csak rövid utasításokat osztogathat, mert a küzdőtéren minden nagyon gyorsan lezajlik. Ezt úgy oldottuk meg, hogy minden lejátszott körben a Stratéga csak egyszer vagy kétszer (ezt a játék elején meg kell beszélni, és szigorúan be kell tartatni!) szólalhat meg. Ezzel mondandója igazi fontosságot nyer, hiszen csak ő figyelmeztetheti a többieket az esetleges hátbatámadásra, boszorkánymesteri mágia alkalmazására, vagy egyéb fontos, de mások által nem látott eseményre. A Stratégát játszó Játékosnak nagyon meg kell gondolnia, mikor és miért szól, mert lehet, hogy a lehetőséget elpocsékolja, csapata pedig ezért kerül súlyos helyzetbe. A Stratéga szerepe egyébként korántsem tűnik oly fontosnak első olvasásra, mint amilyen valójában. A jó és rossz Stratéga jelentette előnyt illetve hátrányt már az első játékban mindenki érezhette – komolyan befolyásolta a játék végkimenetelét.

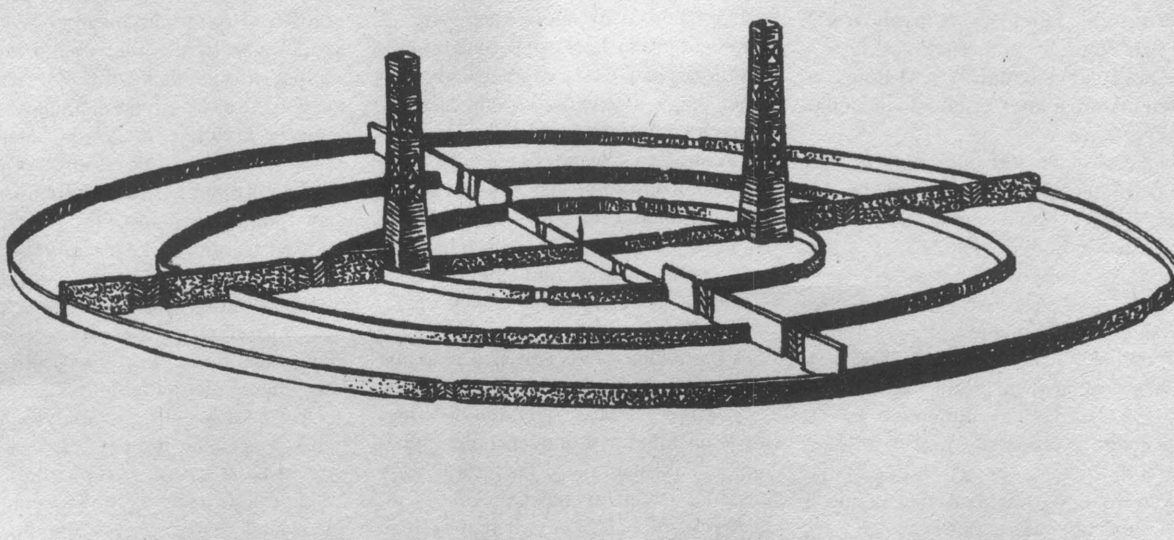
A harmadik fontos kérdés a csapatok tagjainak elhelyezkedése az arénában. Egy szerepjátékban legtöbbször (legjobb, ha mindig) könnyen boldogulhatunk táblák, alaprajzok, kis figurák vagy hasonló, asztalt kívánó kellékek és segédeszközök nélkül is, ebben az esetben azonban – mivel a Toroni Rendszerű Viadal szerintem sokkal inkább stratégiai játék – szüksége van az aréna pontos, méretarányos rajzára, és néhány figurára a karakterek jelölése végett. A „figura" nem jelent feltétlen ólomfigurát, lehet sakkbábu, babszem, papírnégyzet, gomb, stb. – a fontos az, hogy egymástól jól megkülönböztethetőek, és nagyjából méretarányosak legyenek. Célszerű, ha egy figura alapja nem nagyobb 1-2 3x3 méteres területet jelentő négyzetnél. A játékban mozgatásukra nincsenek külön szabályok, minden egyszerűen a M.A.G.U.S. szerint történik, azaz egy karakter egy körben nagyjából 80-100 méter tehet meg, legnagyobb sebességével rohanva. Ez az arénában nagyjából a felére csökken a süppedő homok miatt. Ez azt jelenti, hogy egy karakter nagyjából az aréna hosszabb oldalának felét tudja lefutni egy kör alatt, ha semmi mást sem cselekszik. Nem érdemes számolgatni a négyzeteket – ez azért szerepjáték –, de ha valaki ragaszkodik hozzá, ám tegye. Az alaprajz azért is fontos, mert így tökéletesen áttekinthető, ki mit láthat az arénában folyó eseményekből – a keresztirányú falak ugyanis két méter magasak.

Még egy dologra kell kitérnünk, nevezetesen a Játékosok felállására a játék kezdetén. Ez az arénában is úgy zajlik, mint a játékban. A csapatok külön-külön, a másik felállásának ismerete nélkül bejelölik a tagok kiinduló helyzetét az aréna alaprajzán. Adott helye kizárólag a két Gladiátornak van, ők a fekete ponttal és a X-szel jelölt helyeken állnak. A csapatok persze tudják, melyik az ő Gladiátoruk kiinduló pozíciója. Ez azért is fontos, mert csak arra a térfélre állíthatják fel embereiket, melyben a Gladiátor tartózkodik. További szabály, hogy mindenkinek a saját ívén belül kell helyet találnia, például a Boszorkánymester csak a Boszorkánymesterek ívén belül tartózkodhat a viadal kezdetekor. Persze később, az ajtók egyikén áthaladva beljebb is kerülhet. A Viadal elején a küzdők elfoglalják előre kijelölt helyüket, majd a Mesterdöntnök intésére felhangzik a Sírókürt hosszú, elnyújtott hangja, és kezdetét veszi a játék. Előfordulhat, hogy ellenséges figurák szinte ugyanarra a helyre kerülnek – de ilyen az élet. Ekkor már az első másodpercek fegyverrántással vagy meneküléssel telhetnek.

Utolsó tanácsunk: a szabályok bővíthetők, vagy akár meg is változtathatóak. Ha a Játékosok rákérdeznek valamire, csak az a lényeg, hogy a válasz az egész játék alatt érvényes maradjon, tehát a *körülmények ne változzanak* az idővel, mert ez kész terveket boríthat fel.



Toroni rendszerű viadal aréna térképe



Képzettségek

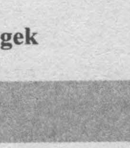
Az *Első Törvénykönyv* szabályrendszerében fontos helyet foglalnak el a Képzettségek. A különböző Képzettségek tanulásával a karakterek egyre többet tudnak, és ez adja a meg a lehetőséget arra, hogy különbözzenek mindenki mástól. A M.A.G.U.S.-ban számos Képzettséget ismertettünk, de néhány csak általánosságban került bemutatásra. Azóta a lista kiegészült néhány új Képzettséggel is, amelyek hasznosak lehetnek a Harcos karakterek számára. Álljon itt most egy összefoglaló ezekről, a régiek bővebb kifejtésével, az újak ismertetésével.

Harci Képzettségek

Képzettségek	Af	Mf
Harci láz	8	15
Hadrend	3	20
Hadvezetés	5	20
Harc helyhez kötve	4	12

Mesterfokú Fegyverhasználat esetén megtanulható Képzettségek

Képzettségek	Af	Mf
Kínokozás	9	20
Pusztítás	15	30
Kiegészítő támadás	0/7	8/15
Különleges fegyv. hasz.	15	30
Lovas íjászat	15	30
Célzás	20	35



Világi Képzettségek

Képzettségek	Af	Mf
Erdőjárás	5	14
Állatismeret	1	6

A Képzettségek elsajátítása

Az alább ismertetésre kerülő Képzettségek elsajátítása valamelyest nehezebb, mint az *Első Törvénykönyv*ben leírtaké: ezek ritkább, vagy speciálisabb ismeretanyagra épülnek. Általánosságban is igaz rájuk, hogy nem lehet könyvből megtanulni őket: hosszú évek fárasztó munkájának a gyümölcsei.

Noha meglehetősen nehéz általánosítani, mégis elmondhatjuk, hogy egy Képzettség Alapfokának a megtanulása fél évtől-kétéves időtartamra tehető, míg az Alapfokról Mesterfokra jutás további két-három, állandó gyakorlással teli évet követel a karakterektől. Persze több Képzettség is tanulható egy időben, ennek ellenére nem szerencsés egyszerre hat-nyolc Képzettségnél többel foglalkozni. Ha mégis így tenne egy karakter, úgy minden plusz Képzettség 3Kp-val többe kerül számára.

Azt, hogy egy Képzettség elsajátítása pontosan mennyi időt vesz igénybe, a KM hivatott eldönteni, a figyelembe veendő szempontok azonban adottak:

Alaphelyzetben a Képzettség tanulására 6 hónap + annyi hónap kell, amennyi Kp-ba kerül a Képzettség. Ezt csökkentheti, ha kimagaslóan jó mester tanítja a Képzettséget (ekkor a Kp-kből számítandó hónapok száma feleződik), ha pedig minden szabadidejét erre áldozza valaki, úgy a plusz hónapok száma akár teljesen nullára csökkenhet.

Növeli azonban a tanulási időt, ha nem elég jó a tanító, ha a karakter csak kevés időt szán a gyakorlásra, vagy ha egyszerre igen sok Képzettséget tanul. Ilyen esetekben akár másfélszeresére is növekedhet a tanulási idő. Amennyiben a karakter teljesen mester nélkül tanul (már amelyik Képzettségnél ez lehetséges), úgy a kiszámított időnél kétszer tovább tart az ismeret elsajátítása.

Harci Képzettségek

Fegyverhasználat

A Fegyverhasználat a Harcos (és a harccal bármily módon foglalkozó) kasztok tagjai számára talán legfontosabb Képzettség. Ugyanis mindazok, akik nem képzettek egy adott fegyver forgatásában, ha harcolni szándékoznak vele, csak komoly hátránnyal tehetik. Ezt nevezzük Képzetlen Fegyverforgatásnak, ami a következő hátrányokkal ját:

KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20, CÉ -30.

A Játékosnak, mikor a Fegyverhasználat Képzettséget kiválasztja, értelemszerűen meg kell határoznia, hogy melyik fegyver forgatásában kívánja járatossá tenni karakterét.

Af: A karakter a kiválasztott fegyver forgatásában képzett, azt használva nem sújtják a fent említett Képzetlen Fegyverforgatásból eredő hátrányok.

Mf: Képes mesterien forgatni az adott fegyvert, ezért amikor azzal harcol, a következő előnyökben részesül:

KÉ +5, TÉ +10, VÉ +10, CÉ +10.

A Fegyverhasználat Képzettség lehetővé teszi a Harcosok számára, hogy egy adott fegyvert forgatva ne

szenvedjék el a Képzetlen fegyverforgatásból adódó hátrányokat. A fegyverek azonban sok hasonlóságot mutatnak. A hosszúkard csak kevéssé különbözik a lovagkardtól, a shadleki buzogány majdnem olyan, mint az egykezes csatabárd – és még sorolhatnánk. Ezeket a fegyvereket kézbe véve a hasonlók használatában jártas karakter nem lesz teljesen tanácstalan, így nem is sújtják annyira a levonások. Persze a fegyverek csak hasonlóak, nem azonosak, így valamennyire mindenképp ismeretlenek lesznek, azonban közel sem olyan mértékben, mintha az illető egyáltalán nem ismerne hasonlót. Ha a használt fegyver a karakter által ismert fegyverrel azonos családba tartozik, a levonások a következőképpen alakulnak:

KÉ -3, TÉ -10, VÉ -8, CÉ -10.

Ha a karakter fegyverének csak a kategóriája azonos, a levonások:

KÉ -6, TÉ -15, VÉ -15, CÉ -20.

Az egyes fegyverkategóriákat és -családokat az alábbi felsorolás szerint különböztetjük meg.

Kategóriák:

- Szúrófegyver
- Vágófegyver
- Zúzófegyver
- Szálfegyver
- Célzófegyver

Családok:

- shadlecki buzogány, csatabárd (egy és két kezes), csatacsákány, csatacsillag
- rövidkard, tőr, kés, ramiera, Slantőr, sequor
- hosszúkard, másfélkezes kard, lovagkard, pallos, szablya, jann szablya, jatagán, handzsár, Slankard, mara-sequor
- tőrkard
- hajítóbárd, dobótőr, Slan-csillag
- buzogány: tüskés, tollas, egy- és kétkezes, harci kalapács, bot
- láncos buzogány, cséphadaró
- alabárd, lándzsa, dárda, szigony, kopja
- íj (minden fajta)
- nyílpuska (minden fajta)

A parittya, a fúvócső és az összes egyéb kategóriába tartozó fegyver kezelése annyira egyedi, hogy az semmilyen más fegyver kezeléséhez sem hasonlítható. A fejvadászkard forgatását csak Fejvadászok tanulják úgy, hogy annak különleges előnyei érvényesüljenek, más karakterek kezében rövidkardnak minősül. A hosszú és a rövid bot a Harcművészek speciális fegyvere, az ott szereplő Harcértékek csak akkor használhatók, ha Harcművész forgatja őket, mások kezében egyszerű furkósbotok, azzal a megkötéssel, hogy a sebzésük nem változik. A hárítótőr – bár maga a fegyver hasonlít a közönséges tőrhöz – külön tanulmányokat igényel, mivel speciálisan védekezésre, és nem támadásra szolgál. Ha valaki olyan veszi kézbe, aki csak a hagyományos tőr forgatásában jártas, az Harcérték módosítóval használhatja csak, és nem kapja meg a magas Védő Értéket. A vasököl használatát nem kell külön tanulni, kezeléséhez elegendő az ökölharc ismerete. A pajzsok használatához természetesen Pajzshasználat Képzettség szükségeltetik. Itt is megkülönböztetjük a három alapvető méretet, amelyek egy családot alkotnak.

Harci Láz

Különös harci Képzettség, amelyet szinte minden nép és kor felfedezett magának. Így vagy úgy, de mind eljutottak arra a tapasztalatra, hogy ha a Harcosok kellőképpen feltüzelik magukat és szenvedéllyel, gyűlölettel küzdenek, néha emberfeletti teljesítményre képesek, még olyan ellenféllel szemben is, akik elől a józan ész megfontolása alapján elmenekülnének. A megfigyeléseket elhatározás követte: a katonákat úgy kell nevelni, hogy erre bármikor képesek legyenek, ne csak a pillanatnyi helyzet befolyásolja őket. Ekkor jelentek meg a csatákban a dobosok, akik a harci szellemet voltak hivatva növelni. A módszer eredményesnek bizonyult, de korántsem hozta meg a várt eredményt. Sok helyütt ajzószerekkel, titkos főzetekkel próbálkoztak, s noha e szerek többnyire rombolják a szervezetet, nem ritkák ma sem. Később komoly gondolkodók is foglalkoztak a kérdéssel, és az Ősi Birodalmak felvirágzása idején több bölcs egyszerre jutott el a megoldásig. Módszerük – mely mindenki számára elsajátítható – leginkább a Pszi-diszciplínáira emlékeztet, bár nem azonos velük, hiszen alkalmazójának nem kell behatóan ismernie saját elméjét.

Az eljárás lényege, hogy az alkalmazó valamilyen monoton ingerre – dobszóra, zenére vagy akár egy dallamra, attól függően, mire kondicionálta magát – koncentrálva egyre jobban Eksztázisba jön, akár egy valódi fanatikus. Ezt az Eksztázist használja azután arra, hogy ösztöneit felszabadítva ellenségeit lemészárolja. A Harci láz azonban kétélű fegyver.

Ha a Harcos belelovallta magát, egészen a harc végéig nem képes józan ésszel mérlegelni – harcol, amíg csak mozogni képes, vagy amíg ellenfelei mind el nem hullottak, el nem menekültek. Harci lázban küzdő ember soha nem menekül és soha nem adja meg magát. Nem válogat továbbá ellenfelei között, gondolkodás nélkül azt támadja meg, aki a legközelebb áll hozzá, legyen az vezér vagy csak egyszerű fegyverhordozó (természetesen társait ebben az állapotban is felismeri). Az Eksztázisba került Harcos nem válogat az eszközökben – a kezében vagy a keze ügyében tartott fegyverrel ront rá az ellenségre. Nem gondolkodik cselekedetein, a mágia vagy Pszi-használat pedig különösen távol áll tőle. Természetesen Harci lázban védekező harcot folytatni nem lehet.

A játék szabályaira lefordítva ez a következőt jelenti: ha valaki, aki ebben képzett, elhatározza, hogy Eksztázisba akar küzdeni, akkor egy percen át (6 kör) a „hívóritmusra" kell koncentrálnia (csata közben is teheti!), azután körönként Asztrál-próbát tennie. Az első körben -1 levonással, a másodikban -2 módosítóval, a harmadikban -3-mal, és így tovább. Amint elvéti, megszűnik számára a külvilág, csak az ellenfél és a harc marad. Nem varázsolhat, nem használhat Pszit vagy különleges képességet, nem menekülhet és nem védekezhet, kizárólag csak harcolhat, amíg ellenfelet talál magának. Harci lázba jönni csak olyankor tud a karakter, ha éppen harcol vagy harc előtt áll. Természetesen a koncentrációhoz nem kell nyugalom, sőt a csatazaj csak elősegíti az elérni kívánt hatást.

Mivel az Eksztázisban harcoló kizárja józan eszét, gyakorlatilag elnyomja Mentálját. Ilyenkor még Dinamikus Pszi pajzsára sem koncentrálhat. Természetesen, tudatalatti Mágiaellenállása és statikus pajzsa megmarad. Ezenfelül, az alkalmazó nemcsak saját józan gondolkodását szorítja vissza, de mások számára is megnehezíti, hogy a gondolataiba férkőzzenek. Ez abban nyilvánul meg, hogy mentális Me-je szempontjából statikus pajzsa kétszeresére növekszik, de legalább 10-re. Asztrális ellenállása nem változik, ám érzelmeit is nehezebb lesz befolyásolni, mivel Asztrálját minden tekintetben a heves gyűlölet jellemzi, így minden asztrális operációhoz először ezt kell megszüntetni.

Af: Alapfokon a harci lázban küzdőt a következő módosítók illetik meg: KÉ+3, TÉ+10, VÉ-10, CÉ-, Sebzés +1Sp: harc közben pajzsa, illetve fegyvere Védő Értéke nem számít bele a karakter Védő Értékébe.

Mf: Mesterfokon KÉ+5, TÉ+20, VÉ-20, CÉ-, Sebzés +1Sp, támadás 2/kör, harc közben pajzsa, illetve fegyvere Védő Értéke nem számít bele a saját Védő Értékébe. Ezenfelül a karakter harc közben olyan fokon válik érzéketlenné a külvilággal szemben, hogy szinte rá sem hederít a kapott sebekre. Ha aktuális Fp-inek száma el is éri a nullát, nem ájul el, küzd tovább. Természetesen a további sebzések az Ép-iből vonódnak le (immáron Túlütés nélkül is), de addig harcol, amíg 0 Ép-n vagy az alatt meg nem hal. Kivétel ez alól, ha 0 és 4 Ép között elvéti Állóképesség-próbáját, mert akkor teste felmondja a szolgálatot, s a harci lázban küzdő elájul.

Mesterfokon a karakter kettőt támadhat minden körben, külön Képzettség vagy magas Ügyesség nélkül is, mivel a védekezésre egyáltalán nem fordít gondot. Ha már eleve kettőt támadott, továbbra sem támadhat többet.

A Mesterfokon képzett karakter nagyobb gyakorlottsága következtében könnyebben képes elérni az Eksztázis állapotát, ezért koncentrációja csak 3 körig tart, azután már az első körben -3 módosítója van Asztrál-próbájára.

Célzófegyverrel semmilyen körülmények között nem lőhet, hiszen a pontos célzáshoz nyugalom és józan megfontoltság kell.

Amint az a fentiekből is látszik, ez a Képzettség valóban kétélű fegyver, ám bizonyos gladiátoriskolák és némely vallások fanatikus követői előszeretettel élnek vele. Széleskörű felhasználásra azonban még ma is sok helyütt alkalmazzák a fentiekben már említett ajzószereket. Egyik legismertebb közülük az Al Bahra-kahrem, melyet El Sobirában állítanak elő, és Krán nagy mennyiségben használja, különösen ork légióiban. Csempészete a két terület között a legendás „Fű útján" folyik, Pyarron elszánt intézkedései ellenére.

Noha nagyságrendekkel kifinomultabb és misztikusabb, a fenti Képzettség kapcsán itt kell megemlítenünk az elfek Haláltáncát. Bár a célja valahol hasonló, mégsem vonható össze a jelen Képzettséggel – egyrészt mélyebb, tisztább gyökerekkel rendelkezik, másrészt az elf korántsem válik őrjöngő fanatikussá, mindvégig átgondoltan, méltó módon cselekszik.

Hadrend

A Hadrend Képzettség a különböző birodalmak seregeiben elsajátítható, harci alakzatokon alapuló küzdelem. Ezek megismerése és harcban való felhasználása viszonylag egyszerű. A Hadrend lényege, hogy a sereg katonái nem önálló Harcosokként, hanem egységesen, összehangoltan harcolnak, így érve el sokkal jobb eredményt.

Af: A Képzettség Alapfokán a karakter három leírt formációt ismer, származása és neveltetése szerint. Hogy pontosan melyek ezek, azt a KM határozza meg a karakter előtörténetének ismeretében. Az Alapfok tudását tovább lehet bővíteni: a Harcos újabb alakzatot ismerhet meg további 2 Kp rááldozásával.

Mf: Mesterfokon a Harcos minden helyi és környékbeli országban használt harci formációval tisztában van – ám nem csupán az egyes alakzatok puszta felépítésével. Átlátja a technikák alapjait is, így bárkihez alkalmazkodni tud 1k6 körön belül, ha az számára idegen harci alakzatban kíván harcolni. Amennyiben ellenfelei állnak harci alakzatban, tudása lehetővé teszi a technikák gyenge pontjainak felismerését, így ellene a formációból eredő pozitív módosítók nem érvényesülnek. Fontos megérteni, hogy a Hadrend Képzettségben jártas karakter csak alkalmazni tudja a formációkat, de azt, hogy a terepviszonyok és az ellenség viselkedése milyen alakzatot kíván meg, csak a hadvezetésben jártas egyén képes megmondani.

(A következőkben több formáció kerül leírásra, de a KM megkötés nélkül – persze a játék egyensúlyának állandó szem előtt tartásával – számtalan saját technikát alkothat.)

Shadoni páros

Közelharcban a szembenálló csapatok teljes elkeveredése után használják. A két Harcos egymásnak veti hátát, így védve társát a hátulról jövő támadásoktól. Az ilyen formációban küzdőket nem lehet hátulról (és félhátulról) támadni, VÉ-jük pedig – az állandó mozgástól és forgástól – 5-tel nő. Shadonban a katonák és zsoldosok alapvető kiképzéséhez tartozik, de Ynev több táján ismerik és használják.

Abasziszi hármas

Hasonló a shadoni páros küzdőmódszerhez, célja egymás védelme. Ennek végrehajtásához – értelemszerűen – három Harcos szükségeltetik, akik egymásnak háttal állva szűk kört alkotnak. Fő előnye ugyanaz, mint a shadoni párosnak, azaz, hogy az így harcolókat nem lehet hátulról vagy félhátulról támadni. Hátránya, hogy több embert igényel, előnye viszont, hogy a Harcosok jobban odafigyelhetnek egymásra, hiszen így csak a teljes kör egyharmadát kell védeniük, nem pedig a felét. Ennek köszönhető a magasabb VÉ módosító: +10.

Kráni pusztító ék

Kívülállók számára ritkán elsajátítható technika, a kráni Pusztító alakulatok alkalmazzák. A módszer a hagyományos, hadászati jellegű alakzatok közül talán a leghatásosabb, legkeményebb. A küzdők ék alakban támadnak, folyamatosan törnek előre. Az ék csúcsán a legkeményebb támadó Harcos áll, a két oldalon a védők. A támadónak szinte felesleges ügyelnie védelmére, a két szárnyon állók felelősek ezért. A két védő is támadhat, de Támadó Értékük alacsonyabb, a fokozott védelemre való összpontosítás miatt. Az alakzatot áttörni meglehetősen nehéz; lassan, módszeresen haladva minden útjába kerülőt elpusztít, minden ellenállást felmorzsol. Gyakran indítják meg őket az ellenséges fővezér irányába. Ha a csúcson álló netán fárad, vagy mégis komolyabb sebet kapna, az egyik védő állhat támadó pozícióba, átvéve az élharcos szerepét. Az alakzat módosítói: hátulról és félhátulról nem intézhető támadás az ékben állókat (az ék csúcsán állóra). A támadó pozícióban álló TÉ-je 25-tel nő, a védőké fejenként 15-tel csökken. A csúcson álló VÉ-je a saját VÉ-jének fele plusz a két védő összes VÉ-jének harmada; a szárnyakon állóké nem változik. Leginkább három emberrel alkalmazzák, de lehet öt, sőt hét fős éket is alkotni. Ekkor is csak az elől haladó három Harcos Harcértékei változnak, viszont a többi is harcol és utánpótlásként bármikor beállhatnak. Kránon kívül kevés helyen oktatják.

Pajzsfal

Ynev szinte minden táján szívesen alkalmazzák ezt a harci formációt a nehézgyalogosok, tökélyre azonban két-

ségkívül Abasziszban fejlesztették. Ék vagy fal alakban egyaránt ütőképes, de használatához legalább 15-20 katona szükséges. Nagy pajzsokat emel maga elé az első támadó sor, kezükben lándzsák, alabárdok. A mögöttük jövő sorból már csak a szálfegyverek hegyei érnek a pajzsfalon túl, a hátrébb jövők pedig nem harcolnak. Amíg az előtte álló életben van, a következő katona nem harcol. Az első sor tagjai szorosan egymás mellett állnak, pajzsaik falából csak a hosszú szálfegyverek hegye, pengéje áll ki. Kíméletlenül haladnak előre, az acélfallal terelve, fegyvereikkel leterítve az ellenfeleket. Ha valaki kidől az első sorból, mögötte álló társa tüstént a helyébe lép, a fal pedig tovább halad. Nagy, síkságokon dúló ütközetek szinte mindennapos alakzata. Az első sor tagjainak VÉ-je 15-tel nő – célzó fegyverekkel szemben +40-nel – s közvetlen hátbatámadás nem érheti őket. Természetesen a falanx annál jobb, minél több katona alkotja, hiszen a formáció gyenge pontja a széle, ami sokkal védtelenebb, sebezhetőbb. 10 katonánál kevesebb sohasem alkothat ütőképes falanxot. Igen érzékeny az alakzat ezenfelül a hátbatámadásra. Ha az ellenfél hadvezérének sikerül valahogy az alakzat háta mögé vezetnie az embereit, jó esélye van a győzelemre, hiszen a pajzsfal lassan reagál.

Sün

Hasonló a pajzsfalhoz, de nem támadásra, hanem védekezésre használatos. Ennek alkalmazásához kevesebb katona is elég, de minimum 5 szükséges. A technika lényegében megegyezik a pajzsfalnál leírtakkal, ám jelen esetben az alakzat minden oldalán felépül a pajzsok alkotta fal. Legelterjedtebb formái a háromszög, négyszög és kör. A középen állók, akiknek társuk elestéig nincs feladatuk, pajzsaikat fejük fölé emelik, ezzel is megnehezítve az ellenfél íjászainak, parittyásainak dolgát. Az ilyen alakzat nehezen mozog, hiszen tagjai különböző irányokba néznek, haladniuk azonban egy irányba, egyszerre kellene. Védekezéshez viszont ideális: a szálfegyverek nyelének földbetámasztásával a lovasrohamot is képes megtörni, a gyalogos ellenfelek támadását pedig még inkább megnehezíti. A formációban állók VÉ-je 20-szal nő, célzott fegyverek ellen +50-nel. Ha netán haladni akarnának, úgy csak a pajzsfalból származó előnyöket kapják meg.

Pajzsroham

A falanx harcmodor változata, amelyhez jóval kevesebb (3-6) ember is elég. Inkább közelharcban, kisebb összecsapásokban van haszna, mintsem nagy, nyílt ütközetekben. Az alapelgondolás hasonlít a pajzsfaléra – a Harcosok itt is nehéz pajzsokat tartanak maguk elé, azonban lényegesen gyorsabban haladnak, mint a falanx. Tulajdonképpen egyetlen gyors rohammal letarolják az ellenfelet. A katonák közepes tempóban futnak egymás mellett, pajzsaikat olyan közel tartva, hogy köztük ne férjen át senki. Aki így eléjük kerül az vagy megfutamodik, vagy egyszerűen a rohamozó pajzsfal letarolja. Előnyös olyan helyzetekben alkalmazni, ahol az ellenfélnek nincs sok lehetősége a kitérésre. A rohamozók a következő módosítókkal harcolhatnak: Té +10, VÉ -10. Ha valaki eléjük kerül, és nem tér ki vagy futamodik meg, mindenképpen veszít 1k6 Fp-t, mikor a pajzsfallal találkozik. Ha ezután sikeres támadást hajt végre az egyik rohamozón, áttörhet a falon, ha nem, úgy elbukik és elsodorják. A formáció gyengéje, hogy az ellene való védekezésnek is rengeteg formája alakult ki, például a sün alakzat.

Falkataktika

Ezt a harci alakzatot az állatok világából merítette kiagyalója. A farkasok – de sok egyéb ragadozó is – falkába tömörülve ejtik el náluknál gyakran nagyobb, erősebb prédájukat. Ösztönök diktálta módszerüket az emberek is felhasználták. Ennek eredményeképp jött létre ez az alakzat. A falkában támadás egyik alapkövetelménye, hogy a támadók többen legyenek az áldozatnál. Ez sokszor önmagában is biztosítja a győzelmet, minden külön formáció nélkül, ha azonban a közrefogott ellenfél jóval erősebb a falkánál, a harc kimenetele már nem ilyen biztos. A falkataktika lényege, hogy az áldozatot körbeállva mindig az támad rá, aki a háta mögött helyezkedik el. Ha erre megfordul, hogy védekezzen, netán viszonozza a támadást, az támad rá, aki így a háta mögé került. Aki éppen szemben áll a bekerített ellenféllel, az nem támad, csak védekezik, így őt sokkal nehezebb eltalálni. Ha a körben álló „falka" pontosan összehangolja támadásait, az áldozatra állandóan hátulról támadnak, míg ő egyfolytában védekező harcot folytató ellenfél ellen küzd (a megfelelő harci helyzetek módosítóival). A formáció páratlanul hatásos erősebb ellenfelek legyőzésére, rendelkezik azonban néhány gyenge ponttal. Először is támadóknak túlerőben kell lenniük, különben nem tudják körülállni az áldozatot. Ha az áldozatnak sikerül időben falhoz, fához vagy valami hasonló fedezékhez hátrálnia, az megnehezíti a falka dolgát, hiszen így legfeljebb csak félhátulról támadhatnak. Ha a körbe szorult vagy szorultak rendelkeznek Hadrend Képzettséggel, több dolgot is tehetnek. A farkasfalka legjobb ellenszere a Shadoni páros harc és az Abasziszi hármas. Ezeket alkalmazva erdményesen védekezhetnek a falka ellen, bár a formációból adódó VÉ módosítókat nem kapják meg. Ha a bennrekedt áldozat ismeri ezt a formációt, felfedezi a falka gyengéit és taktikáját, így szintén hatékonyan védekezhet. Ha nem rendelkezik a Képzettséggel, még mindig maradt egy lehetősége: ha sikerül kitörnie a körből és megvetnie a hátát. A kitöréshez sikeres támadást kell végrehajtania a kör bármelyik tagja ellen. A dolgot nehezíti, hogy a megtámadott védekező harcot fog folytatni, így nehezebb eltalálni. Követelmény ezen kívül, hogy a támadás sebezzen is, azaz ha a Harcos vértje teljes egészében felfogta a sebzést, a kitörés sikertelen maradt.

Tiadlani kettős

A tiadlani kettős nem annyira katonai formáció, mint inkább Kalandozók kedvelt harcmodora. Mint neve is mutatja, két Harcos kell hozzá. A falkataktikához hasonlóan a túlerőre épít. Ha a két Harcos nálánál erősebb ellen-

féllel kerül szembe, egymást támogatva és védve harcolhatnak a közös ellenfél ellen. A falkához hasonlóan itt is megosztják egymás közt, hogy ki támad és ki védekezik. Ezt alaposan begyakorolják, hiszen a kettős előnye a pontosság és az összehangoltság. Általában egyikük rátámad az ellenfélre, de szándékosan elrontja. Az felbuzdulva sikerén visszatámad. Ez a kritikus pillanat, ugyanis a támadást váró Harcos felkészülten hárít, míg a másik ezzel egyidőben lecsap. Ha jól időzítettek, az ellenfél nem képes védekezni, hiszen támad. A hárító Harcos *védekező harcot* folytat annak minden előnyével és hátrányával, a támadó pedig a Támadás félhátulról harci helyzet módosítóit kapja meg. A sikernek feltétele a pontos időzítés, amihez az kell, hogy a kettős támadó tagjának Kezdeményezése felülmúlja az áldozatét. Ha ez nem így történik, elkésik a szúrással, és elveszíti pozitív módosítóit. (A tiadlani kettősre szép példa olvasható Wayne Chapman Észak Lángjai című könyvében).

Terkinior-féle lándzsahasználat

Terkinior hercegkapitány Abhamaik Otlokir uralkodás idején élt, a hadseregreformer nagykirály jobbkeze volt. Az ő nevéhez fűződik ez a módszer. Lényege egy szűk terület tartása pajzs és lándzsa segítségével. Annyi falanxharcos szükséges hozzá, amennyi az adott terület, átjáró teljes elállásához szükséges.

Ilyenkor a Harcos lándzsájával, pajzsa védelmét kihasználva, feltartja ellenfeleit. Mindig ő kezd, és ameddig ellenfelét eltalálja – ha nem üti át a páncélt az SFÉ miatt, akkor is -, annak nincs joga a visszatámadáshoz, kivéve, ha fegyvere legalább olyan hosszú, mint a falanx lándzsája. Ha a feltartó Harcos elhibázza támadását, természetesen minden előnyét elveszíti, és lándzsáját sem tudja használni a közelharcban.

Hadvezetés

A hadvezetés a seregek, hadtestek irányításának a tudománya. A Hadvezetés Képzettség birtokában a karakter képes katonák, fegyelmezett csapatok vezetésére, parancsnoklására. Ismeri a seregek irányításához szükséges jelrendszert, a Haditaktika, Mesterfokon a Stratégia alapjait is.

Af: Az Alapfokon képzett karakter kis, 15-20 fős egységek vezetéséhez ért. Ennyi katonát gond nélkül képes utasítani és úgy irányítani, hogy a lehető legjobban együttműködjenek. Ha viszont a közvetlen irányítása alatt álló csapat nagyobb ütközetben vesz részt, cselekedetei függenek egy Hadvezetésben Mesterfokon jártas vezér utasításaitól, aki a stratégiát is átlátja.

Mf: A hadvezérek egyik alapvető tevékenysége a harci alakzatok tanulmányozása. Ismernek minden olyan formációt, ami országukban és a környező vidéken ismert, de képesek a régmúlt idők híres csatáinak alakzatait is feleleveníteni. Az egyes formációkra jó példát ad a Hadrend Képzettségnél leírt néhány alakzat. Ezeket a hadvezető ismeri ugyan, de ez korántsem jelenti azt, hogy alkalmazni is tudja. Ha neki magának kéne az alakzatban harcolnia, bizony csődöt mondana (hacsak nem rendelkezik a Hadrend Képzettséggel is). Ismeri viszont az egyes alakzatok és formációk taktikai előnyeit. Tudja, hogy a különböző terepek, időjárási és fényviszonyok mit követelnek meg, az ellenség lépéseire mivel lehet a leghatékonyabban védekezni, illetve ellentámadni.

A karakter akár ezrekből álló sereget is sikeresen hadba vezethet. A haditaktika legkifinomultabb szabályaival is tisztában van; e téren jelentős gyakorlati vagy elméleti tapasztalattal rendelkezik. Bármekkora sereget képes kiképezni, ha erre elég ideje jut, és akadnak megfelelő segítői.

Fontos még megkülönböztetni a különböző fegyvernemek szerinti hadászatot.

Minden egyes fegyvernemre különkülön kell megtanulni a Hadvezetést, hiszen a gyalogságot egészen más módon kell vezetni, mint a lovasságot, netán a flottát. Ha azonban a karakter már elsajátította az alapokat, az újabb fegyvernem megismerése már nem kerül annyi energiájába és Képzettség-pontjába. A második és összes többi Hadvezetés Alapfoka 2, Mesterfoka 8 Kp.

A Hadvezetés legnagyobb elméi mindenképpen a Kráni Birodalom intuitíven gondolkodó Légiós Procuratorai, vagy az északi Vörös és Fekete Hadurak. Akiktől pedig a karakter a legmagasabb fokon sajátíthatja el a Hadvezetés tudományát, azok Ynev-szerte a Dreina Lovagrendek, mindenekelőtt az Oroszlánszív Lovagrend, valamint a Sigranomói Egyetem Hadvezetés tanszékének professzorai.

Harc helyhez kötve

Ennek a Képzettségnek a segítségével a Harcos olyan technikákat képes elsajátítani támadás és védekezés terén, melyek segítségével akkor is könnyen harcol, ha helyváltoztatásában valami akadályozza. Az eredményes fegyverforgatás ekkor is megköveteli a karok mozgásterét, de a lábak alig vagy egyáltalán nem változtatnak helyzetet. A különleges technika mély állásokra épül, melyek segítenek megőrizni a küzdő stabilitását, ugyanakkor lehetővé teszik, hogy a test sokféle mozgást végezhessen anélkül, hogy egyensúlyának megtartásáért a lábnak ki kellene lépnie valamilyen irányba.

A különleges harci stílus kialakulásának természetesen jó oka volt. Olyan embercsoportok dolgozták ki az alapokat, akik víz vagy mocsár környékén éltek. Az ingoványban két oka is volt a kényszerű helyhez kötöttségnek: szerencse kell ahhoz, hogy egy hirtelen lépés a mocsár szilárd pontjára, és ne gyorsan süppedő területre történjék, így a küzdő megpróbált a lehető legkevesebbet mozogni. A másik helyzet akkor adódott, mikor a rossz lépés már megtörtént, és a Harcos térdig süllyedt a sárba. Ekkor – mivel nem kászálódhatott ki a csata hevében – kénytelen volt egy helyben harcolni. A víz mellett lakók akkor voltak kénytelenek megalkotni a módszer alapjait, mikor vízi ütközetekben és a part mentén az ellenfelek csónakokon harcoltak. Ezek a könnyen boruló alkalmatosságok nem tették lehetővé a laza ide-oda ugrálást, a Harcosnak mindent meg kellett tennie annak érdekében, hogy a lélekvesztő egyensúlya megmaradjon, ha nem akart a vízben kikötni.

A helyhez kötve tanult harc természetesen jelentős előnyt biztosít a fenti helyzetekben, különösen akkor, ha az ellenfél nem rendelkezik hasonló tudással. Akkor is fontos lehet, ha a másik fél nincs helyhez kötve – ekkor segít csökkenteni a harci helyzetből eredő hátrányokat. A Harc helyhez kötve módosítói képzetlenek számára a következők: KÉ -20, TÉ -15, VÉ -5.

Af: Az Alapfokon képzett karakter legfeljebb két ellenfél ellen a következő módosítókat használhatja: KÉ -10, TÉ -5.

Mf: A Mesterfokon képzettek számára, bármennyi ellenféllel küzdenek is, a módosítók értéke nulla.

Az ellenfelek száma azért befolyásolja az Alapfokú Képzettség használatát, mert a helyhez kötött Harcos még nem rendelkezik a megfelelő tudással ahhoz, hogy a hátát is képes legyen védeni, ha nem változtathat helyet a küzdelemben. Mesterfokon ez már nem áll: a Harcos semmiféle hátrányt nem szenved el a helyhez kötöttség miatt. A Képzettség mesterei a tengeri birodalmak partjainak vízén őrjáratot teljesítő Harcosok, a mocsaras területen élő katonák és a Harcművészek, akiknél külön iskolával rendelkeznek a mély állásokat alkalmazó, keveset mozgó stílusok.

Mesterfokú fegyverhasználat esetén megtanulható Képzettségek

A Harcosok sok olyan Képzettséggel rendelkezhetnek, melynek előfeltétele, hogy az alkalmazó Mesterfokon legyen jártas az adott fegyver használatában. Ezek a Képzettségek még további előnyöket, különleges technikák alkalmazását teszik lehetővé, melyek segítségével a Harcos valóban mesterien kezeli majd fegyverét. Természetesen ezeket is külön kell elsajátítani, és csak azzal a fegyverrel használhatóak, melynek forgatásában a karakter Mesterfokon képzett.

Kínokozás

A Képzettség lehetővé teszi, hogy a Harcos fájdalom okozására használja inkább a fegyverét, és ne a másik gyors megölésére. A Képzettség használata nagy gyakorlatot igényel, célja, hogy az illető ne mély sebeket ejtsen, hanem hosszú, felszíni vágásokat, melyek szörnyen fájdalmasak, de viszonylag csekély vérveszteséget okoznak, és nem jelentenek halálos fenyegetést. Az ilyen harcra legjobb a vágófegyver; szúró- vagy zúzóeszközökkel a módszert korántsem lehet olyan tökéletesen alkalmazni. Ez érthető, mivel a szúrást nehéz felszínessé tenni, ilyenkor legfeljebb a jó hely megválasztását jelenti a Képzettség használata – tehát nem szíven vagy nyakon kell szúrni az áldozatot, ha csak fájdalmat akarunk okozni neki. Zúzófegyverekkel hasonlóak a nehézségek. Bár az ütéseket vissza lehet fogni, ilyen esetekben a fájdalom sem lesz különösen nagy – hacsak meg nem találjuk a különösen érzékeny pontokat. A Képzettség ebben, és az ezekre történő támadásban nyújt segítséget. Jó célpont lehet szinte mindegyik ízület, a combok és a kar belső felszíne. A Képzettség természetéből adódóan csak humanoidok ellen alkalmazható, hiszen más anatómiájú szörnyek, lények ellen teljesen más módszerek vezetnének hasonló eredményhez.

Af: A Képzettség alkalmazója, ha egykezes vágó fegyvert használ, túlütés esetén legfeljebb 2 Sp-t csúsztathat át Ép sebzésbe, a többi Fp-ként vonandó le. Egyébként minden találatnak a sebzése 1.5-tel szorzandó. Amennyiben a támadás Túlütés volt, a sebzést kettővel kell szorozni – természetesen az Ép vesztést nem. Szúró-, zúzó- és kétkezes fegyver esetén az Ép vesztés legfeljebb 4 lehet, a Túlütés sebzése 1.5-tel szorzandó, a közönséges támadások sebzéséhez pedig k6 Fp adható hozzá.

Mf: Az egykezes vágófegyvert használó legfeljebb 1 Ép-t sebezhet, támadásainak sebzése azonban kettővel szorzandó, Túlütés esetén hárommal – persze ez csak Fp vesztést eredményez. A szúró, zúzó- vagy kétkezes fegyvert forgatók sebzése legfeljebb 2 Ép lehet, közönséges támadásaikhoz k10 Fp adható hozzá, Túlütéseik pedig kettővel szorzandók.

Északon az ereni és erigowi fegyverforgató, Délen Gorvik kalandozó Harcosai és a shadoni tőrkardforgatók a Képzettség igazi mesterei. A Képzettség íjjal nem alkalmazható.

Pusztítás

Ezt a Képzettséget a Kínokozás tökéletes ellentétéként jellemezhetnénk. Célja az ellenfél minél gyorsabb, hatékonyabb elpusztítása. A technika remek időzítőképességet és pontosságot igényel, úgy tekinthetnénk rá, mint a harcok közben kivitelezett hátbaszúrásra. A Képzettséget alkalmazó Harcos ízületekre, idegpontokra, artériás törzsekre, gerincre és fejre támad, s minél hatékonyabb károkozás a célja. Ebben már nincs szerepe a fegyver típusának: halálosztásra a tollas buzogány és a rövidkard is tökéletesen megfelelő. A Képzettség részletes anatómiai tudást igényel, és kizárólag humanoidokon hatásos, akárcsak a hátbaszúrás.

Af: A Képzettséget alkalmazó Harcos számára a Túlütés küszöbe nem 50 lesz, mint mindenki másnak, hanem csupán 45. Így, ha támadása 45-tel nagyobb volt az ellenfél VÉ-jénél, bekövetkezik a Túlütés. A sebzéshez Túlütés esetén még k3 Ép adható hozzá.

Mf: Hasonlóan az Alapfokhoz, a Túlütés határa még alacsonyabb lesz, számszerint 40. A sikeres Túlütés után még további k6 Ép vesztés okozható.

Természetesen erre a Képzettségre is igaz, hogy csupán a Mesterfokon használt fegyverrel hajtható végre. A Képzettség avatott mesterei a kráni pusztítók elit alakultainak katonái. A Képzettség íjjal is használható.

Kiegészítő támadás

Ez a Képzettség sokak számára előbb-utóbb a tapasztalattal magától is kialakul, de tanulható is. Nem jelent mást, mint a Mesterfokon használt fegyvert körönkénti több támadásra felhasználni, de nem a szokványos módon. A kardnak szinte mindenki a pengéjét használja a harcban, de vannak, akik már olyan gyorsan forgatják a fegyvert, hogy az azonos körben még a markolattal is megkísérelhetnek egy arculcsapást. A buzogányok és csatabárdok nyele vagy a tőr gombja szintén alkalmas a hasonló aljas, de villámgyors támadásra. A markolattal természetesen mindenki harcolhat, de csak a Mesterfokú fegyverhasználók képesek ezt azonos körben megtenni egyéb támadásaik mellett, és nem helyettük. A markolat TÉ-je 5, a hosszabb nyeleké – mint a kétkezes csatabárd esetén például – 8. Az okozott sebzés mindig a tapasztalat függvénye.

Af: A támadó a kiegészítő támadással k6/2 Sp sebzést okozhat ellenfelén.

Mf: A sebzés k6 Sp lesz.

A Képzettség használható úgy is, hogy a támadás a fegyver szokásos támadása helyett kerül alkalmazásra, ekkor Alapfokon nem kell rá pontot áldozni, Mesterfoka pedig 8 Kp. Amenynyiben a Harcos ezt a támadást még hozzá szeretné adni eddigi támadásaihoz, a Képzettség Alapfoka 7, Mesterfoka 15 Kp-ba kerül. Szinte minden

harcosiskolában tanulható Képzettség, de leghíresebb alkalmazói a dartonita lovagrend tagjai, akik szemkápráztató támadásokat képesek véghezvinni vaskesztyűvel és kardmarkolattal.

KÜLÖNLEGES FEGYVER HASZNÁLATA

A különleges fegyverek alatt olyan tárgyakat értünk, amelyek valamilyen módon többek eredeti formájuknál. Különlegesnek számít egy hosszú kard, ha markolatában egy tőr rejtőzik. Különleges akkor is, ha a keresztvas valamilyen mechanizmussal kilőhető, vagy a pengére rejtett tartályból méreg csoroghat. Ilyen fegyvereket Fejvadászok használnak nagy előszeretettel, de a Harcosok is jó hasznát vehetik a hasonlóknak olykor-olykor. Nem is annyira hatékonyságuk a vonzó, hanem az általuk keltett meglepetés. Még a méreghasználat sem feltétlen velejárója az ilyen trükköknek, de hatásukat mindenképp megsokszorozhatja.

A legegyszerűbb átalakítás a markolatüreg elkészítése. Ebben sok minden elrejthető, a már említett tőrtől a titkos üzenetekig. Különleges fegyver használata természetesen csak akkor jelenthet gondot, ha az éles harc közben szeretnénk alkalmazni. Előfordulhat például, hogy a karddal már végrehajtott támadás után a markolatba rejtett tőrrel szeretnénk meglepni az ellenfelet. Ekkor, ha kellően gyorsak és tapasztaltak vagyunk, a támadás még ugyanazon körben végrehajtható, ha ezt a fegyver maga is lehetővé teszi. Ilyen villámgyors támadásra alkalmasak a markolatba rejtett fegyverek és a – rendszerint rugós mechanizmus segítségével – kilőhető pengék. A Képzettség ezek gyors és eredményes használatát teszi lehetővé, még egy támadáshoz juttatva a Harcost.

Megjegyzendő, hogy ez a támadás nem működhet azonos körben a fent leírt kiegészítő támadással.

Af: A támadás a többi támadással azonos körben hajtható végre, minden módosító nélkül.

Mf: A támadás villámgyors, teljesen készületlenül éri az ellenfelet, ezért annak VÉ-je a támadással szemben 25-tel csökken.

Fontos, hogy a különleges fegyverrel végrehajtott támadás egy ellenfél ellen csak egyszer jelent meglepetést, tehát nem járható út, ha a Harcos a következő körben visszaszúrja a rejtett tőrt a markolatba, majd a meglepetés reményében ismét támadást indít vele. Az ilyen támadások tehát egy ellenfél ellen legfeljebb egy alkalommal alkalmazhatóak kiegészítő támadásként. Természetesen a Harcos még használhatja az így elővett tőrt, mintha közönséges fegyver lenne. A kilőhető tűkkel és pengékkel nincs ilyen probléma, hiszen azok vagy az ellenfélben, vagy valahol a környéken pihennek.

LOVAS ÍJÁSZAT

Elsősorban Ilanor és Yllinor könnyűlovasai, csikósai, valamint a nomádok rendelkeznek ezzel a Képzettséggel. A Kalandozó leginkább tőlük tanulhatja meg (persze kellőképpen hosszú idő ráfordításával) a lóról való íjászás művészetét. Vágtató lóról, különböző testhelyzeteket felvéve igencsak nehéznek bizonyulhat célba találni. Számításba kell venni a ló mozgását, az ellenszél erősségét és irányát: mindez csak hosszú gyakorlással és kiváló képességekkel rendelkezők számára adatott meg. Ez azt jelenti, hogy csak olyan karakter tanulhatja meg a Lovas íjászatot, aki mind a Lovaglás, mind az Íjhasználat képzettégekkel rendelkezik, mégpedig Mesterfokon.

A Lovas íjászat segítségével a karakter képessé válik, hogy éppoly pontosan célozzon, mintha állna, tud hátrafelé lőni: azaz a gyeplőt elengedve megfordul a nyeregben, s úgy céloz; de ugyancsak képes a vágtató ló hasa alá bekuporodva útjukra küldeni a nyílvesszőit.



Af: A lóról íjászó karakter csak -10 CÉ-t kap (nem pedig -20-at, mint a Harc mozgó lóról esetében), és még -20 CÉ sújtja, ha lóval rohamoz (képzetlenség esetén még -30). Azaz, ha lóval rohamozva lő íjjal, az összes negatív módosítója -30, míg képzetlenség esetén -50.

Mf: A Harc mozgó lóról negatív módosítói nem érvényesek a Mesterfokú lovas íjászra, tehát éppen olyan jól lő vágtató lova hátáról, mint a földön állva, ha pedig rohamoz lovával és közben lő íjjal, csupán -10 CÉ hátrány sújtja.

A sebzés nem kétszereződik íjászroham esetében.

CÉLZÁS

Az íjászat magasiskolája. Számtalan gyakorlással töltött év, istenek adta tehetség és egy kiváló mester szükséges, hogy a Célzás Képzettséget valaki elsajátítsa. (Csak olyan karakter választhatja a Célzást, aki már rendelkezik az Íjhasználat Mesterfokával.)

A Képzettség segítségével az íjász 1-2 körön keresztül, erősen koncentrálva céloz egy mozdulatlan, vagy kiszámíthatóan mozgó célpontot, és ekkor jelentősen megnő a Célzó Értéke.

Af: 2 kör koncentrált célzás szükséges, és ekkor +20 CÉ jár.

Mf: 1 kör koncentrációt igényel és az eredmény +35 CÉ.

A Képzettség használata közben a karakter nem tehet mást, azaz nem harcolhat, nem lovagolhat (Lovas íjászat közben nem használható a Képzettség), és nem használhat Pszit. Amennyiben megzavarják, akár egy sikeres támadással, akár valamilyen mágiával, vagy Pszi-használattal, akkor Akaraterő-próbát kell tennie – *Af* esetén -4-gyel, *Mf* esetén -2-vel. Ha a próba sikeres, úgy csak -5 CÉ-vel kevesebbet kap a Képzettséget használó karakter, ha elvéti az Akaraterő-próbát, úgy nem kapja meg a Képzettségből származó pluszokat.

Amennyiben a Célzás Képzettség használata közben megtámadják a karaktert, úgy a Célzás koncentráció idejéig (2 illetve 1 kör) a Harc helyhez kötve, valamint a Harc kábultan módosítók érvényesek rá.

Világi Képzettségek

Erdőjárás

Az Erdőjárás Képzettség – bár eredetileg mérsékelt övi erdőkre vonatkozik – általánosságban kiterjeszthető minden tájra. Ynev különböző vidékein élő embereknek mást és mást jelent ez a Képzettség. Az alábbiakban rövid felsorolást adunk mindazokról a tájakról és területekről, amelyek hasonló Képzettségként megismerhetőek:

- erdő
- sivatag
- sztyepp
- tenger
- jégmező
- magashegység
- mocsár

Persze a lista korántsem teljes, ki lehet egészíteni újabb terepekkel, de ez már a KM-ek dolga.

Af: Az egyes területek ismerője Alapfokon ismeri a terepviszonyokat, a területből adódó főbb veszélyforrásokat, az itt élő állatokat, növényeket. Sokkal jobban meg tudja különböztetni a táj jellegzetes vonásait, mint a kívülálló, így kevésbé valószínű, hogy eltéved, akár olyan területen is, ahol még nem járt annakelőtte. Ismeri a vidéken található állatok szokásait, felismeri az ehető és a mérgező növényeket. Tudja, milyen népek, fajok lakják a vidéket és ezek milyen viszonyban állnak egymással, és ő milyen fogadtatásra számíthat.

Mf: A Képzettség mestere tökéletesen ismeri a tájat, otthonosan mozog benne, még ha először látja is. Szinte lehetetlen, hogy eltévedjen. Pontosan ismeri a terep lehetőségeit, akár harcról, akár túlélésről van szó. Ismeri és meg is találja az itt élő állatokat és növényeket. Nem csak beazonosítani tudja őket, de felkutatni is. Mindent összevetve némi alapvető felszereléssel (pl. kés) sokáig képes életben maradni a táj nyújtotta élelemforrásokat felhasználva. Lehet ez az ehető gyökerek kiásása, a bogyók begyűjtése, kisebb rágcsálók vadászata, alapvető halászat, stb. Képes a végletekig kihasználni a táj nyújtotta lehetőségeket, így kényelmesen utazhat, esetleg elbújhat olyan helyeken is, ahol mások erről álmodni sem mernének. Pontosan ismeri a helyi népek és fajok szokásait, viselkedését, hozzáállását és tudja, mire számítson tőlük. Még egyfajta alapvető legendaismerettel is rendelkezik, ami inkább a népi megfigyeléseken és babonákon alapszik, de túléléshez mindenképpen hasznos.

Ezt a Képzettséget értelemszerűen nem lehet könyvből megtanulni, csakis úgy, ha az illető évekig ott él azon a vidéken. Az Erdőjárás elsajátításához nem feltétlenül szükséges mester útmutatása, de úgy persze könnyebb.

Állatismeret

Az Állatismeret Képzettség lehetővé teszi az ebben jártas karakter számára, hogy egyes állatfajok viselkedését, szokásait megismerje. Van ugyan néhány bölcs Ynev földjén, aki tudományos érdeklődéstől hajtva kutatja az állatok viselkedését, a többség azonban az ellenük való harcban veszi ennek hasznát. Legékesebb példa erre a dzsad Gladiátorok esete, a Dzsad Rendszerű Viadalban ugyanis a viadorok általában állatok, netán szörnyetegek ellen küzdenek. Azok a Gladiátorok, akik sokszor harcoltak már egyes állatfajokkal, kiismerik azok szokásait, erősségeiket és gyengéiket. Ezt a tudást azután kihasználják a harc során. Ez a Képzettség is olyan, amit képtelenség könyvből elsajátítani. Az Állatismeretet csak úgy tanulhatja meg egy karakter, ha az adott faj ellen sokat harcol. A Képzettség nem csak szigorúan vett állatokra vonatkozik, a Harcos vagy Gladiátor kiismerheti különböző szörnyek viselkedésmódjait is, van azonban egy két megkötés, ami korlátot szab a Képzettség alkalmazásának. A karakter csak akkor sajátíthatja el a Képzettséget, ha elegendő lehetősége volt küzdeni az adott lénnyel és közben tanulmányozni azt. Ezenkívül az Állatismeret csak olyan lényre vonatkozik, amelynek Intelligenciája nem haladja meg az alacsony szintet és nem használ fegyvert. Ha ezek közül bármelyik feltétel nem teljesül, az ellenfél olyan, aminek a harcát nem lehet egyszerűen kiismerni, taktikázik, olykor cselez és nem mindig kiszámíthatóak a reakciói. Az 1 illetve 6 Kp megismert fajonként értendő!

Af: Alapfokon a Képzettségben jártas karakter az általa ismert fenevadak ellen a következő módosítókkal harcol: KÉ +3, TÉ +10, VÉ +5.

Mf: A Mesterfokot elérve ezek a módosítók javulnak: KÉ +5, TÉ +15, VÉ +10.

Ahhoz, hogy valaki az Alapfokot elérhesse, legalább hatszor kellett küzdjön az adott fenevad ellen, míg Mesterfokhoz harminc alkalom kell. Önmagában ez nem elegendő. A küzdelemnek úgy kell lezajlania, hogy a Harcos megtapasztalhassa az állat vagy szörny viselkedését, azaz szemtől szembe, egyedül kell megküzdenie vele. Emellett külön figyelmet – és Képzettség-pontot – kell áldoznia rá. Ha sokszor küzd valamilyen fenevaddal, de nem használ föl Kp-t, akkor nem figyelt eléggé, hogy megjegyezhesse a lényeges jegyeket. Mesterfok esetében ez fokozottan igaz. Ha a Játékos nem is gondol rá, a KM számon tarthatja, hány fenevad ellen küzdött már és felajánlhatja neki a Képzettséget, mikor már az elérhetővé vált. Ekkor a Játékos döntheti el, hogy hajlandó-e Kp-t áldozni vagy sem. A KM-nek kell arra is odafigyelnie, hogy a Gladiátorokon kívül előtörténetben lehetőleg senkinek se adja meg ezt a Képzettséget, azaz a közönséges Harcosok ne vehessék föl az 1.Tapasztalati Szinten, legfeljebb egy fajra.



Fegyverek, vértek

Fegyverekről általában

A Harcosok legfontosabb felszerelési tárgya a fegyver. A Harcosok – legyenek bár kalandozók vagy zsoldosok – fegyverük erejéből élnek. Akár saját szakállukra dolgoznak, akár más fizeti őket, fegyverforgató tudásukért kapják a pénzt, fegyverükkel keresik kenyerüket. Igaz ez a haramiákra éppúgy, mint a törvény védelmezőire. Persze a fegyverek nem csupán a harc eszközei lehetnek, sokszor egyedi műalkotások, vagy éppen a hatalom szimbólumai.

Lényeges eltéréseket tapasztalhatunk Ynev különböző tájainak fegyvereit vizsgálva is – ahány kultúra, annyiféle fegyver. Gondoljunk csak a dzsadok széles pengéjű handzsárjára, kettős görbületű jatagánjára, netán a kráni Fejvadászok méltán hírhedt pengepárosára a sequorra és a mara-sequorra, esetleg a Slan kardművészektől elválaszthatatlan Slan-kardra! Sorolhatnánk még a példákat az egyedi, különleges fegyverekre, de azt sem szabad szem elől tévesztenünk, hogy az általánosan ismert, Ynev-szerte használt, jól bevált fegyverek is mennyire különbözhetnek az egyes országokban. A kardot mindenütt ismerik, alakja, hossza azonban vidékről vidékre változik. Emitt vékony, borotvaéles, egyenes pengével készítik és kikönnyítik, hogy jobban forgatható legyen. Másutt más alapállást választanak: a kard markolata, keresztvasa, pengéje egyaránt vaskos, így fokozzák átütő erejét és szilárdságát. Egyes országokban, ahol a szükség és a hagyomány így rendeli, egyenes a kard, megint másutt egyélű szablyává görbül.

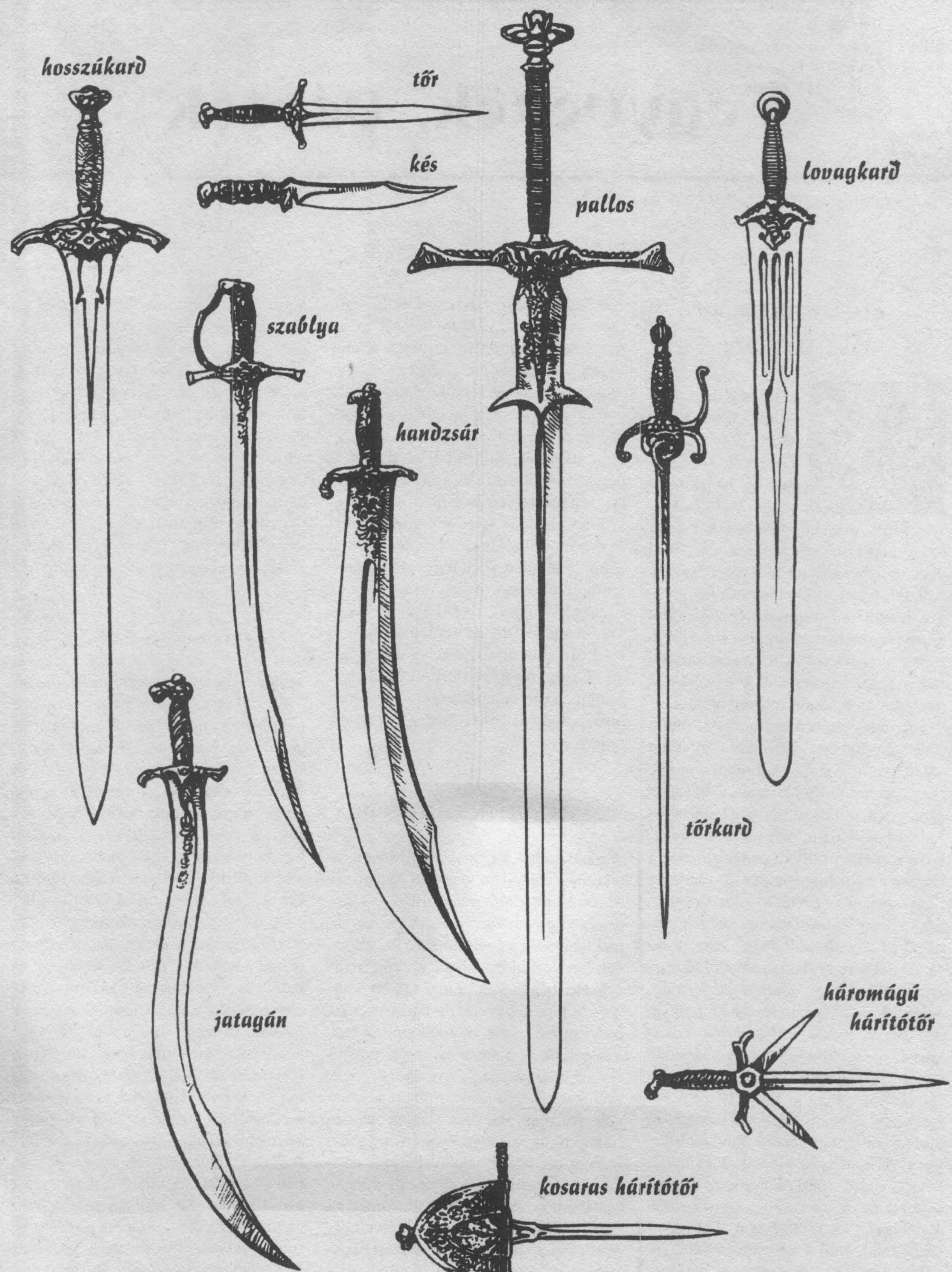
Lényeges különbség figyelhető meg a különböző társadalmi rétegekbe tartozó fegyveresek kardjait szemlélve. Aki tehetősebb, díszes, kidolgozott, rajzolatokkal ékes kardot választ, míg a szegényebbek megelégszenek a közönséges, de célszerű kivitellel is. Egyes rangosak gyakran műalkotásnak beillő kardot készíttetnek maguknak, rendszerint nemesfémből – ezüstből, aranyból, ritkábban mithrillből és drágakőberakással díszíttetik. Ezek a fegyverek természetesen már nem harcra készülnek, hanem viselőjük gazdagságát és hatalmát hirdetik. Ynev történelme során számtalan ilyen fegyver készült – gondoljunk csak a leghíresebbre, az Eldirre! Mogorva Chei legendás fegyvere a markolatában foglalt öklömnyi opálról kapta nevét, amelynek jelentése Közös Nyelvre lefordítva Észak Lángja. Számtalan hasonló – legendás hírű – eszközt ismer még a kontinens tudománya.

A fegyverek kategóriái

A fegyvereket a *Első Törvénykönyv* játékrendszerében öt alapvető kategóriába soroltuk: szúró-vágó, zúzó-, szál-, célzó- és egyéb fegyverek. A kategóriák meglehetősen egyértelműek; az elsőbe sorolandó minden olyan eszköz, aminek éle, hegye van, a másodikba a súlyos, tompa fegyverek, a harmadikba a hosszú lándzsaszerű alkalmatosságok, a negyedik az Yneven ismert lőfegyverek, az ötödikbe pedig a maradék, egyik fenti kategóriába sem sorolható készségek tartoznak. Bár ezek alapján egyszerűnek tűnik az osztályozás, mégsem mindig az, mivel néhány fegyver több kategóriába is belefér. Ilyenek például a csatabárdok és – csákányok, amelyek ugyan rendelkeznek éllel – illetve heggyel –, az általuk okozott sebzést azonban jelentősen befolyásolja súlyuk és a csapás ereje is, ami pedig a zúzófegyverek sajátossága. Mi ezeket önkényesen a szúró/vágó fegyverek közé soroltuk. A szálfegyverek, mint a kopja, a lándzsa, a dárda szintén szúrásukkal okoznak sebet, ugyanakkor számos alabárd létezik, amely komoly vágóéllel, illetve zúzásra alkalmas tompa nehezékkel van ellátva. Néhány vidéken az sem ritka, hogy ezek kombinációjaként egészen összetett fegyvert hozzanak létre. A legtöbb gond persze mindig az „egyébb" fegyverekkel van, hiszen ezek különlegességük folytán új, sajátos szabályokat kívánnak. A KM szabadon dönthet, hogy ezek közül miket engedélyez játékosai számára.

A fegyverek leírásai

Minden kard – származzon bárhonnét – felépítése nagyjából azonos. A markolat és a penge közti különbség mindenki számára ismert. A keresztvas és a kosár a védekezést, a kardot, szablyát fogó kéz védelmét szolgálja. A különböző típusú kardok keresztvasa igen sokféle lehet. A vívásra és vágásra használt kardok markolatát gyakran jobban védik, mint a nehezebb, esetleg két kézzel használt kardokét, mivel ezek esetében a kosár akadályozhatja a kéz mozgását. A keresztvas sokszor a penge felé hajlik, ami elsősorban az ellenfél fegyverének elfogására, illetve eltörésére szolgál. A markolat végén ellensúly található, mely többszörös jelentőséggel bír. Azon kívül, hogy általában ennek segítségével rögzítik a markolatot a pengevasra, ellensúlyozza a pengét, így az egész kard súlypontja közelebb kerül a markolathoz, ezáltal a fegyvert könnyebb forgatni, harc közben pedig, ha az ellenfél már nagyon közel került, ütni is lehet vele. Fontos eleme még a kardoknak a vércsatorna, melynek valójában semmi köze a vérhez: a pengén végigfutó horony mindössze a kard könnyítését szolgálja.


hosszúkard
tőr
kés
pallos
lovagkard
szablya
handzsár
tőrkard
jatagán
háromágú hárítótőr
kosaras hárítótőr

A *tőrök* és *kések* felépítésükben hasonlítanak a kardokra, arányaik azonban – érthetően – mások. A tőrök a késekkel ellentétben gyakrabban szúrásra használatosak, és szinte minden esetben rendelkeznek keresztvassal.

A M.A.G.US. rendszerében a pengéjük alapján osztályozzuk a szúró/vágó fegyvereket. 40 cm alatt tőrnek, 40-60 cm-ig rövidkardnak, 60-80 cm-ig hosszúkardnak, 80-120 cm-ig másfélkezes kardnak, ettől fölfelé kétkezes pallosnak minősülnek a gyilkos eszközök.

A *pallos* mind hosszát, mind súlyát tekintve a legnagyobb kardnak mondható. Lovagok kedvelt fegyvere, mivel éle és hegye mellett súlya is komoly szerepet játszik az általa okozott sebzésben, így jól használható nehézvértezet ellen. Súlya 7 kiló, de mivel súlypontja távol esik a markolattól, forgatása nem könnyű feladat. 14-esnél alacsonyabb Erővel rendelkező karakterek gyakorlatilag nem képesek arra, hogy hosszú távon alkalmazzák. A kardon ugyan megfigyelhető a messze kinyúló keresztvas és a hárítógyűrű, védekezésre azonban e fegyver szinte alkalmatlan, mivel hatalmas súlya nehezen kezelhetővé és lassúvá teszi. Minthogy használói leginkább nehézvértezetű Lovagok vagy Harcosok, megtehetik, hogy fogást váltva, pengéjénél fogva használják támadásra pallosukat, csákányként sújtva le hosszú keresztvasával. Így a pallos sebzése csak 1k6+2, a meglepetés ereje miatt mégis javallott ez a trükk. A pallos forgatásához két kéz szükségeltetik, mellette semmiféle pajzs vagy másodlagos fegyver nem használható. Körönkénti 1-2-nél többet még magas Ügyesség és Gyorsaság mellett sem lehet vele támadni. Törpék egyáltalán nem használhatják. 21-es illetve 22-es Erővel rendelkező karakterek egy kézbe is vehetik, ilyenkor másik kezükkel pajzsot, másodfegyvert foghatnak, azonban a pallos sebzése így csak 3k6 lesz. A magas Erőn kívül követelmény még a legalább 180 cm-es testmagasság és 80 kg-os testsúly. A fegyver előnye leginkább csatákban mutatkozik meg, kalandozók – helyigénye miatt – nem igazán kedvelik.

A *másfélkezes kard* a palloshoz hasonlóan két kézzel forgatható, így sebzése jóval nagyobb, azonban nem használható mellette pajzs. Aki 16-os vagy ennél nagyobb Erővel rendelkezik, egy kézzel is képes forgatni, anélkül, hogy levonások sújtanák. Aki alacsonyabb Erővel forgatja egy kézben, az csak minden második körben támadhat ezzel a fegyverrel. (Ha másik kezében is fegyvert tart, azzal csak akkor támadhat közben, ha jártas a kétkezes harcban!). Egy kézbe fogva a fegyver sebzése is csökken, 2k6-2 lesz, de mindig legalább 1Sp. Viszonylag könnyebb fémvértezetű Lovagok kedvelt fegyvere, gyalogosan és lovon egyaránt forgatják.

A *lovagkard* sokban hasonlít másfélkezes társára, azonban ennek pengéje jóval vastagabb és szélesebb, ezáltal nehezebb is. Hegye tompaszögű, néha lekerekített, használatában a vágáson, méginkább a sújtáson van a hangsúly. Egy kézzel forgatják, mivel nagyobb tömege ellenére súlyelosztása jobb, mint a másfélkezes kardé. Kialakítása egyedülállóan alkalmassá teszi lemezvértek áttörésére. Mivel használói – a Lovagok – pajzshasználathoz szoktak, keresztvasa kicsi, egyszerű. Ynev legtöbb vidékén a lovagkard a hatalom, a nemesi származás jelképe, amit nincs joga akárkinek hordani.

A *tőrkard* a legkönnyebb kardféle valamennyi között. Pengéje keskeny, vékony és általában igen hajlékony. Mindkét élét kifenik, a hangsúly azonban a hegyén van, mivel ez elsősorban szúrófegyver. Főleg könnyű vértezetű, vagy páncél nélküli ellenféllel szemben hatékony. Könnyű pengéjének megfelelően markolatgombja is kicsi. Mivel csekély súlya miatt könnyebb forgatni, használóinál a védekezés jelentős szerepet kap. A markolatot különböző módon védik: kosárral, kézvédővel, hárítógyűrűvel. Ahány vidék Yneven, annyiféle tőrkard, annyi díszítő motívum járja. A Fegyverismeretben Alapfokon képzett karakter nagy esélylyel képes megállapítani a tőrkard származási helyét – országot és tartományt, míg a képzettség mesterei név szerint beazonosíthatják egy-egy híresebb fegyverkészítő munkáját. Különösen a Bajvívók jeleskednek ebben, hisz rájuk a legjellemzőbb a tőrkard használata.

A *hosszúkardról* nehéz általánosságban bármit is mondani, mivel ez talán a legelterjedtebb fegyver, és szinte minden vidéken másképp fest. Szúrásra, vágásra egyaránt alkalmas, markolatát keresztvassal védik. Jó kezelhetősége miatt a különböző hadseregekben és városi őrségekben ez az egyik legkedveltebb fegyver. Kisebb testvérét, a rövidkardot gyakran kiegészítőjeként használják. Nehéz éles határt húzni a balban forgatott rövidkardok és a hosszú hárítótőrök között.

A *szablya* vértezet nélküli ellenféllel szemben a legjobb vágófegyver. Súlyelosztásában a hosszúkardra, pengéjének íveltségében a handzsárra emlékeztet. Mindezek mellett markolata közel annyira védett, mint a tőrkardé. Természetesen elsősorban vágásra használatos, de a hegye alkalmas a döfésre is. Ennek megkönnyítésére a penge hátsó ívének végét is fenik néha.

A *handzsár* elsősorban a dzsadok kedvelt fegyvere, de elvétve megtalálni más vidékeken is. Ívelt pengéje széles és nehéz, forgatásában jelentős szerephez jut súlyának átütő ereje. A vágóél görbülete jól illeszkedik a Harcos mozdulatának ívéhez, így szinte az egész penge végigfut az áldozaton, mély, súlyos sebet ejtve rajta. Néha döfnek vele – ezt a fokél is segíti. Egykezes fegyver, a dzsadok előszeretettel viselnek hozzá kis, kerek pajzsot.

A *jatagán* szintén a dzsadok kedvelt kardfajtája. Jóval könnyebb, gyorsabb, mint a handzsár, de kezeléséhez több ügyesség kell. Kettős ívelésű pengéje semmi mással nem téveszthető össze. A dzsadoknál inkább a rangosabbak használják, míg a handzsár a közrendűek körében elterjedt. Népükre jellemző módon jatagánjaikat, handzsárjaikat is díszítik – gyakorta túlzó mértékben.

A *tőrök* egyik alapvető funkciója, hogy „balkezes" kiegészítő fegyverként szolgáljanak. Alakjuk a védekező szerepnek megfelelően módosult. Több különböző hárítótőrt ismernek Yneven, mint például a háromágút, ami alaphelyzetben közönséges hárítótőrnek tűnik, de oldva egy rejtett rugós mechanizmust két segédpenge nyílik ki belőle, sokkal hatékonyabb védelmet nyújtva. Kinyitva kissé különbözik a többi hárítótőrtől: TÉ-je 3, VÉ-je 20, sebzése 1k6-1, ára 2 arany. Védekező funkciója mellett jelentős szerepet tölt be a fegyvertörésben; a villa segítségével tőrkard, szablya, de esetleg hosszúkard pengéje is eltörhet. (Természetesen ehhez képzettnek kell lennie a használójának!) A segédpengéket becsukva a hárítótőr tulajdonságai megegyeznek a *Első Törvénykönyv*ben tőr címszó alatt leírtakkal. A kosaras hárítótőrnél az ellenfél fegyvere ellen fémkosár védi a kezet, amivel a támadások jól háríthatók. A hárítógyűrűs hárítótőr esetében külön felerősített gyűrűvel is fokozzák a védelmet. Gyakori megoldás, mivel egyszerű és olcsó. Néha kosárral együtt alkalmazzák.

A *zúzófegyverek* közös tulajdonsága, hogy súlyosak, ezáltal növelik az ütés erejét. Bizonyos esetekben a hatást tüskék, pengék, bordák fokozzák. Külön csoportot alkot a zúzófegyvereken belül a botok csoportja. Ez szinte minden esetben furkósbotot jelent, ami gyakorlatilag bárhol megtalálható. Egyetlen kivétel ez alól a Harcművészek botja, a hosszú, illetve rövid bot, ezt azonban megfelelő módon kizárólag Harcművészek képesek forgatni. Mindenki más furkósbotként kezeli őket, ennek megfelelő Harcértékekkel, az eredeti sebzéssel.

A *buzogányok* csoportján belül méret és fejkivitel szerint különböztetjük meg a fegyvereket. Az egykezes buzogány a klasszikus forma, alma vagy körte alakú fejjel, tollak, tüskék nélkül. A kétkezes buzogány félelmetes fegyver: nehéz, vaskos dorongból készül, aminek az egyik végét megvasalják és szögekkel verik ki. Forgatása legalább 14-es Erőt igényel. Lomha fegyver, kezelése nehézkes, de ha egyszer célba talál, nagyon hatékony. A tüskés buzogány a közönséges egykezes buzogány továbbfejlesztett változata. Itt a központi gömbre szegeket erősítenek, ami találat esetén tovább fokozza a sebzést. Míg a tüskés buzogányok főleg Délen elterjedtek, a tollas változat inkább Északon kedvelt. Ennél a nyélre erősítenek éles fémlapokat, ez a bordázás adja a buzogány átütő erejét. Különösen jó hasznát lehet venni nehézpáncélzat ellen. A láncos buzogány az előző két változat továbbfejlesztése, ahol is a fej (vagy fejek) egy hosszabb-rövidebb lánccal kapcsolódnak a nyélhez. Kezelése nehéz, hiszen a lánc végén lengő nehezék útja nem mindig kiszámítható, de két előnye is van: egyrészt a lánc meglóbálásával jóval nagyobb lendületet lehet venni, mint egy közönséges nyéllel, másfelől a lánc egyszerűen megkerüli a kisebb pajzsokat. Gondoljuk csak el: a buzogány lesújt, az áldozat hárít a pajzsával. Az ám, de a merev fegyverekkel ellentétben a lánc „rásimul" a pajzsra, követi alakját, majd a szélén behajlik. Ha a védő nem volt elég elővigyázatos, a támadás a pajzs ellenére is találhat. A *Első Törvénykönyv* szabályrendszerében ez úgy jelenik meg, hogy minden olyan karakter – legyen akár Játékos vagy Nem Játékos – aki pajzzsal, alkarvédővel, hárítótőrrel harcol láncos buzogány ellen -5 módosítót szenved VÉ-jére.

A *harci kalapács* tulajdonképpen a buzogány különleges formája. Eredetileg a törpéknél fejlődött ki, akik csak kényszerűségből használták fegyvernek a bányák kőfejtő kalapácsait. Bár a kalapács hossza nemritkán eléri az egy métert, súlya pedig a húsz kilót, a törpék – alacsony súlypontjuknak köszönhetően – mégis meglehetős biztonsággal forgatják.

Az emberek által alkalmazott harci kalapács alig emlékeztet törpe rokonára, itt ugyanis a fej könnyebb, karcsúbb lett. A hegye tompa, néha enyhe szögben csúcsosodó.

A *csatacsákány* és a *cséphadaró* sem fegyvernek készült eredetileg, az emberi lelemény azonban azzá tette. Az előbbi a bányászok által használt szerszámból fejlődött ki, míg az utóbbi a parasztok eszközéből. Rengeteg változáson ment ár: a hosszú nyél végére rövid lánccal felerősített mintegy fél méteres nehezéket gyakran már nem is fából, hanem vasból készítik, s szögekkel verik ki. Jellemzően a gyalogság fegyvere; nemesi származású Harcos kezébe sem vesz ilyesmit.

A *csatabárd* az egyik legősibb fegyvertípus, az ember- és a törpenép már a kezdetektől fogva ismerte és használta, de az orkok és goblinok is gyorsan elsajátították forgatásának tudományát. A fél méterestől másfél méteresig terjedő nyelekre a legkülönbözőbb formájú fejek kerülnek. Némelyiknek csak az egyik oldalára, másoknak mindkettőre. Különleges alak, amikor a baltaívre egy „ csőrt" is erősítenek, ami messze a nyél fölé nyúlva döfésre alkalmas, akárcsak egy kard vagy szurony.

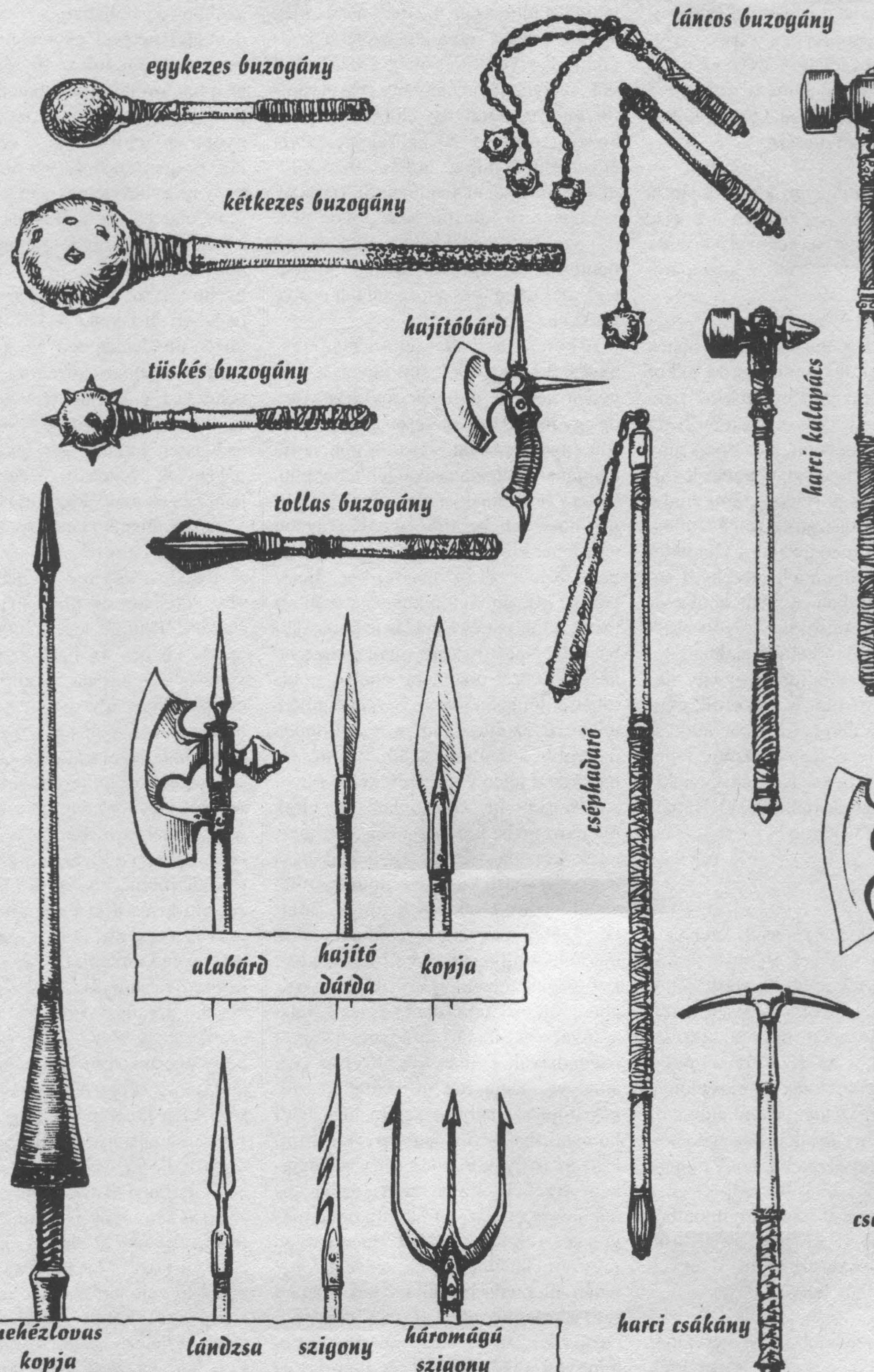
A legkisebb baltákat gyakran dobják is, de az Északi Szövetség országaiban elterjedt a hajítóbárd, amit kifejezetten erre a célra készítettek. Ezeket egyetlen darabból kovácsolják, nyelüket gyakran rovátkolják, hogy ne csússzanak. A nyél rövid, vége hegyes. Ezen és a pengén kívül a hajítóbárdnak még két döfőhegye van, ami nagyban növeli a találat esélyeit. A legigényesebb darabok úgy vannak kiegyensúlyozva, hogy a négy döfőhegy köré képzeletben kört lehet rajzolni, és ennek középpontja a súlypont. Ettől a bárd stabilan száll és jól forgatható.

Amint már a nevükből is kiderült, a *szálfegyverek* közös jellemzője hosszú nyelük. Ez azonban nem jelenti azt, hogy használatuk is ennyire hasonló lenne, hiszen a szálfegyverek között megtaláljuk a szúrásra, vágásra, zúzásra használt eszközöket éppúgy, mint a hajítófegyverek népes családja – bár a Kalandozók *nemigen kedvelik* – nagy népszerűségnek örvend a különböző tájak és országok reguláris hadseregeiben. A kopják kivételével szinte valamennyi válfaja gyalogos fegyver, olyannyira, hogy a legtöbb seregben a gyalogos katonák jó egyharmada ilyen fegyvert használ. A szálfegyverek – méretüknél fogva – még lovasok ellen is ütőképessé teszik a gyalogosokat. Hatalmas előnyük, hogy rohamozásra és roham megtörésére egyaránt alkalmasak.

A legelterjedtebb és legváltozatosabb szálfegyver az *alabárd.* Nyele általában 2-4 méter hosszú. Ahány tája csak van Ynevnek, annyiféle fejjel készítik; a mesterek több száz, esetenként több ezer éves kísérletezés eredményeképp igen letisztult, célratörő alakzatokat nyertek. Megfigyelhető azonban némi egyezés az alabárdok különböző típusai között. Mindegyiknél megtalálható az egyenes, vagy enyhén görbülő pengerész, a hosszabb- rövidebb egyenes döfőhegy, valamint az ütőtüske a bárdpenge hátoldalán. Hogy azután ezen elemek közül melyik kap nagyobb hangsúlyt, illetve melyiket hagyják el, az adja az egyes fegyverek eredetiségét.

Egészen más jellegű eszköz a *hajítódárda.* Hossza ritkán haladja meg a másfél métert, de rendszerint még ennél is rövidebb. Viszonylag könnyű fegyver, elsősorban dobásra kiegyensúlyozva. Hegye keskeny, hosszúkás, levél alakú. A nyele gyakran nem túl kidolgozott, mindössze a közepén van kialakítva egy bőrrel betekert rész, ami a fogást szolgálja. Az északi államokban viszonylag hosszú heggyel készítik, így két kézzel megfogva vívásra is alkalmas.

A *könnyű kopja* az alabárdhoz hasonlóan közkedvelt és elterjedt fegyver. Egyes helyeken nevezik dzsidának is. Felépítését tekintve nem sokban különbözik a dárdától, feje azonban valamivel nagyobb, nyele hosszabb, hozzávetőleg két méteres. Az egész fegyver súlyosabb, inkább gyalogos közelharcra készült, semmint dobásra. Lóról is alkalmazzák olykor. A könnyűlovas kopját a gyalogos változattól eltérően sohasem szokták dobni, kizárólag öklelésre szolgál. Felépítését tekintve egy túlméretezett, három-négy méter hosszú lándzsára emlékeztet. A leglényegesebb különbség a nehézlovas kopjához képest, hogy a lovas – ha jobb kezében tartja – a ló jobb oldalán döf.


láncos buzogány
egykezes buzogány
kétkezes buzogány
hajítóbárd
tüskés buzogány
harci kalapács
tollas buzogány
cséphadaró
alabárd
hajító dárda
kopja
csatabárd
harci csákány
nehézlovas kopja
lándzsa
szigony
háromágú szigony

A *nehézlovas kopját* ezzel szemben a ló nyaka mögött keresztben tarják, és a ló bal oldalára döfnek vele. A nehézlovas kopja egyébként a könnyűlovas változat nagyobb, súlyosabb kivitele. Hossza az öt métert is elérheti, a kézvédő tárcsa pedig szerves része a nyélnek. Jellegzetes lovagi fegyver; a lovas fémvérteken külön kopjatartó kampót – úgynevezett ordot – alakítanak ki tartásának megkönnyítésére.

Minden szálfegyver közül talán a legelterjedtebb a *lándzsa*. Szerte Yneven rengetegféle heggyel készítik. Sok helyütt dobják, sokfelé közelharcra használják.

A *szigony* leginkább a halásznépek munkaeszköze, fegyverként csak akkor forgatják, ha rákényszerülnek. A visszafelé fogazott, hosszú, vékony hegy igen súlyos sebeket ejt, ha a döfés után hirtelen kirántják. A szigony másik változata a háromágú szigony, ami eredetileg szintén halászatra szolgált, mostanra azonban már inkább a Gladiátorok cégére, semmint a halászoké. Leginkább Abasziszban elterjedt, ahol a viadalokon gyakran hálóval együtt használják. Alapvetően kétféle alakban készítik. A elsőnél a három hegy egy síkban, egymás mellett helyezkedik el, a másiknál kört alkot. Mindkét fegyver kiválóan alkalmas fegyvertörésre és lefegyverzésre. Minkét Képzettség használatakor a szigonyt használó Harcos +10-et adhat TÉ-jéhez.

A *Első Törvénykönyv* rendszerében a lőfegyverek avagy célzófegyverek külön kategóriát alkotnak. Egyrészt jellegük miatt, hisz távolra képesek hatni, másrészt pedig azért, mert alkalmazásukkor a Játékos a Célzó Értékét használja. A lőfegyvereknek számos előnye van. Ezek közül a legnyilvánvalóbb az, hogy az íjat, nyílpuskát használó karakter képes úgy támadni, hogy őt nem támadják.

A lőfegyvereket sok szempontból csoportosíthatjuk. Először az íjakról, majd a nyílpuskákról, végül az egyéb lőfegyverekről szólunk.

Az *íj* Ynev legősibb lőfegyvere, már a Crantai Birodalom előtt is ismerték és használták. Legegyszerűbb formája egy meghajlított fadarab, amelynek két végét erős kötéllel vagy ínnal kötötték össze. Ez a hagyományos rövid íj. Legfontosabb jellemzője, hogy az íjfa és az ideg között középen van a legnagyobb távolság. Mivel az íj felajzásakor az határozza meg a kilövés erejét, hogy milyen hosszan tudja az íjász kihúzni az ideget, ez az íjfajta nem tartozik a legjobbak közé. Elméletileg és gyakorlatilag is jobb az az íj, amelynél az ideg a közepe táján van a legközelebb az íjfához. Ezt valósítják meg a kettős ívű íjak, melyek jóval nagyobb erővel röpítik ki a vesszőt. Az előbbi kihúzása hozzávetőleg 15-20 kg felemelésével egyenértékű, míg az utóbbi 20-25 kilogrammal. Ezeket lendületből viszonylag egyszerű kihúzni, akár lovon ülve is. Szakértő kezekben meglehetősen pontosak, hatótávolságuk 80-100 méter – bár ilyen messzire a találat esélye csökken.

A kyrek használták először az úgynevezett hosszú íjat, ami ugyan lényegében nem különbözik rövid társától, de egy fontos felismerésen alapszik. Az íjfa ruganyosságát ugyanis nem csak alakjának változtatásával lehet növelni, hanem hosszának növelésével is. Minél hosszabb az íjfa, annál nagyobb erőt lehet kifejteni vele. A kyrek idejében terjedt el a másfél-két méter hosszú íjfa, amivel jó húsz méterrel kitolták a lőtávot és a célzás is pontosabbá vált. Nagy mérete miatt nehezebb kezelni, ezzel már nem lehetett volna lóhátról lőni. A kyrekre egyébként nem jellemző az íjászkultusz, bár minden nagyobb seregben akadtak íjászok, harcászati jelentőségük csekély volt.

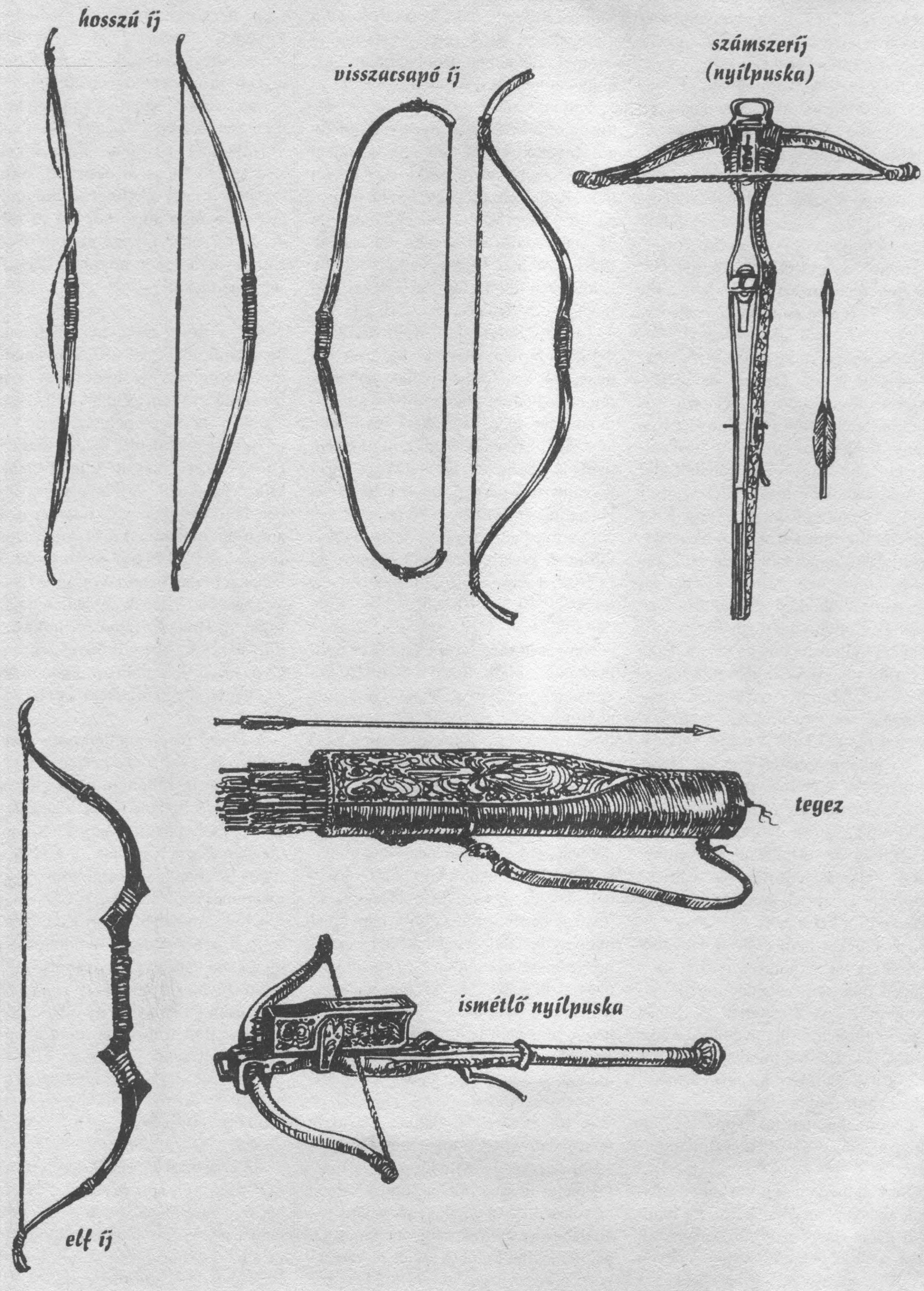
A hosszú íjhoz hasonlatos az elfek mágikus íja is. Ezt nagytudású elf mesterek készítik. Az elf íj megalkotása nem egyszerű kézművesmunka, több annál – rítus. Csak egy bizonyos fafajta ágából készíthető, amelyet a megfelelő pillanatban kell lemetszeni. Ezt megelőzően az íj készítője hosszas elmélyüléssel kapcsolatot keres és talál a fával és Fliadais úrnővel, az erdő istennőjével. Ezután készíti el az íjat, amelyet mágia itat át. Amíg készül, készítője személyes, szinte már lelki kontaktusba kerül fegyverével. Mire kész az íj, gyakorlatilag saját végtagjaként érzékeli. Ez a magyarázata annak, hogy az igazi elf íjászok mind maguk készítik fegyvereiket. Ha egy ilyen fegyvert elajándékoznak, eladnak vagy netán ellopnak, hatalma – bár részben így is megmarad – szinte semmivé enyészik. Mások kezében alig jobb, mint egy közönséges íj, de még így is legendák övezik az elf íjakat, és igen magas összegekért cserélnek gazdát. Az íjkészítés rituáléját csak Elfendel és Sirenar lakói ismerik, a kitaszítottak nem, ezért Játékos Karakter sohasem készíthet ilyen fegyvert.

A nomádok találmánya a visszacsapó íj. Használják ezt a fegyvert délen és északon egyaránt. Az első visszacsapó íjas nomádok Ilanor és Enysmon őslakói voltak. A visszacsapó íj lényege, hogy az általában összetett íjfát eredeti görbületével ellentétesen meghajlítják és így teszik rá az ideget. Ekkor az íj felhúzatlan állapotban is feszül, ezt felajzáskor tovább fokozva jóval nagyobb erővel röpíti ki a vesszőt, mint közönséges társai. Mivel ez az íjfa igen nagy igénybevételnek van kitéve, gyakran több réteg fából, illetve csontból készítik, sőt néha egy fémréteget is rátesznek. Ettől sokkal szívósabb, keményebb lesz az íj – de a használatához is nagyobb erő kell. A közönséges íjak küzöl mindenképpen ez a leghatékonyabb, azonban kezelését elsajátítani nehéz, nagy erőt igényel (legalább 14-es Erőt), és elkészítése is körülményes és hosszú munka. Az igazán mesteri példányok éveken át készülnek. Ezek a nehézségek magyarázzák, hogy jó teljesítménye ellenére kevéssé terjedt el.

A *nyílpuska* vagy számszeríj lényeges előrelépés az íjhoz képest. A legfontosabb különbség, hogy míg az íjnál célzás közben az íjász erejét igénybe vette az ideg tartása, a nyílpuska esetén ez már nincs így. Ezzel kényelmesen lehet célozni, akár hosszú perceken át, mégsem fárad el a Harcos. Az íj az ideg elengedésekor elkerülhetetlenül berezeg egy kicsit – minél gyakorlottabb az íjász, annál kevésbé. Ez a rezgés pontatlanná teszi a lövést. A számszeríj ezt is kiküszöböli, hiszen itt külön szerkezet old ki és a kiröppenő vesszőt horonyban vezetik. Sokkal nagyobb erőt lehet vele kifejteni, hiszen nem mindig kézi erővel húzzák fel. Használata kevesebb tanulást igényel. Kiegészítő szabályként a KM úgy határozhat, hogy a számszeríj használatának elsajátításához (Fegyverhasználat Képzettség) elég 2 Képzettség-pont, míg a visszacsapó íj kezeléséhez 4 Kp szükséges.

A nyílpuskáknak előnyeik mellett számos hátrányuk is akad. Kézzel nem lehet felajzani, általában külön szerkezet kell hozzá. Ez lassúvá teszi; amíg egyet lő vele használója, addig közönséges íjjal kettőt vagy még többet lőnek. Elkészítése bonyolult és költséges, karbantartása is szakembert igényel. Érzékeny a környezeti hatásokra – például a vízre, ezért az ideget gyakran viaszolják.

A számszeríjak sokféle méretben készülnek. A kézi változat igen finom míves munka, kézzel is könnyedén fel-


hosszú íj
visszacsapó íj
számszeríj
(nyílpuska)
tegez
ismétlő nyílpuska
elf íj

húzható, de általában csak könnyű lövedékeket lő ki, amelyek az ellenfél megzavarására, esetleg megmérgezésére alkalmasak. Minél nagyobb a nyílpuska, annál nehezebb, bonyolultabb hozzá a felajzó szerkezet is. Az egyik legegyszerűbb a kecskeláb, amely gyakorlatilag egy kétkarú emelő. Egyik karját a nyílpuska tusán megtámasztva és az idegbe beakasztva a másik karját hátrahúzva lehet az ideget felajzani. Hasonlóan egyszerű a kengyel és a felhúzókampó használata. A felhúzókampót a lövész széles derékszíjához erősíti, kampós végét az idegbe akasztja, majd a nyílpuska kengyelébe akasztva felajzza azt. Jóval bonyolultabb a tekervény, ami egy fogaskerékből és fogaslécből áll. A tekervény fogantyúját megtekerve a tushoz rögzített fogaskerék végig „lépked" az idegbe akasztott fogaslécen, és felajzza azt. Végül a legnagyobb páncéltörő és ostromnyílpuskákhoz motollát használnak. Ez több csigából és kötélből álló szerkezet, ahol a csigaáttételek segítségével a kötelet egy dobra tekerve lehet felhúzni a nyílpuskát. Ennek használatához külön üreget kell kiképezni a tus végén, ahová a motollát be lehet támasztani. A shadoni páncéltörő csak motollával együtt használható.

A kézi nyílpuska hossza nem haladja meg a fél métert, kézi erővel is felajzható. A könnyű nyílpuska hozzávetőlegesen egy méteres, felajzásához már támasz kell. A nehéz nyílpuska már inkább csatatéri fegyver. Hossza a másfél métert is meghaladhatja, felajzásához támasz és motolla kell. A shadoni páncéltörő nyílpuska már-már ostromfegyver. Általában két ember kezeli. Felajzásához motolla, a lövéshez külön támaszték kell. Hossza nemritkán eléri a két métert.

A nyílpuskát nem csak az emberek használják, de az aquirok is. Bár az ő nyílpuskájuk kicsi, a benne foglalt mágia miatt mégis hihetetlen pusztítást képes véghezvinni, ha avatott kezekbe kerül. Gyakorlatilag minden lövése halálos. Használatához azonban ismerni kell az aquir mágia alapjait, így halandó ember soha nem lesz képes úgy alkalmazni, ahogyan azt készítői eltervezték.

Szót kell még ejtenünk Kahre csodájáról, az ismétlő nyílpuskaról. Ez rendkívül gyors fegyver, körönként három nyílvesszőt lehet belőle kilőni. Yneven sokfelé mágikusnak tartják ezeket a nyílpuskákat, pedig az esetek nagy többségében nem azok. Egy kézi nyílpuskára egyszerűen csak ráépítettek egy kecskelábhoz hasonlatos felajzó alkalmatosságot, valamint egy tárat. Amikor a lövész felhúzza számszeríját, egy finom mechanikus szerkezet egy vesszőt ráenged a vájatra, ahonnan azonnal kilőheti, nem fecsérelve időt a nyílpuska megtöltésére. A közhiedelemmel ellentétben azonban nem igaz, hogy ezt nem kell felhúzni.

A nyílpuskák egy igen különös változata az arbalet vagy parittyaíj, amely a számszeríj elvén működik, azonban nem vesszőt, hanem követ vagy golyót lő ki. Ereje nem túl nagy, így lőtávolsága sem jelentős. Inkább céllövészetre és apróvadak vadászatára használják főúri körökben. Közkedvelt, mivel nők is könnyen felhúzzák. Harcértékei: Támadás: 1/2, Sebzés: 1k5, CÉ: 14, KÉ: 4, Táv: 30, Súly: 2 kg, Ár: 30 arany.

Egyes birodalmakban a számszeríjat nem csak lövésre használják, hanem a reguláris hadseregben szuronnyal is ellátják. Ez egy vagy két, körülbelül arasznyi hosszúságú penge, amit a kengyel elé erősítenek. Így két kézre fogva a számszeríj tusát döfni is lehet vele. Ha az íjász közelharcra kényszerül, ezzel megvédheti magát. A szuronyvívás külön fegyverhasználat Képzettséget igényel, a szuronyos nyílpuska Harcértékei: TÉ 10, VÉ 10, sebzés 1k6, támadás 1.

Nem esett még szó az íjakból és nyílpuskákból kilőtt lövedékekről. A közönséges nyílvesszők hegye szinte akármilyen lehet, de általános szokás, hogy keskeny, kúpos, esetleg 2-4 vágóél van rajta. Egyes hegyek hátrafelé recézettek, hogy nehezebb legyen őket eltávolítani az áldozatból. A számszeríj vesszői jóval nehezebbek, rövidebbek és rusztikusabbak. Nem annyira tollat, mint inkább bőrt, sőt fát használnak vezetőszárnyként. Hegyük is jóval nehezebb, tömzsibb a hagyományos nyilakénál. Általában 6-10 centiméter hosszúak, tömörek és viszonylag nagy a hegyszögük. Az igazán nehéz páncéltörő nyílpuskák lövedékeinek a hegye már nem is nevezhető hegynek, mivel homorú, oldalán éles szakítóbordákkal, amelyek segítségével beszakítja a lemezvérteket.

A lőfegyverek családjába tartozik még *parittya*, ez a meglehetősen egyszerű fegyver is. Mindössze egy-másfél méter hosszú bőrszíj, ami középen kiszélesedik. Az egyik végét a parittyás általában a csuklójára rögzíti, a másikat pedig megmarkolja. A széles részbe helyezi a követ vagy golyót, majd a parittyát megpörgeti a feje felett, és a kellő pillanatban elengedi az egyik szárat, kilövi a lövedéket. A parittyások általában a legszegényebb néprétegekből kerülnek ki, nem találhatók meg minden seregben.

A *tű* sebzéséről ejtenék néhány szót a következő fegyverek taglalása előtt, hiszen ezek mind tűként sebeznek. Egyetlen tűszúrás elhanyagolható sebzés, ám mégiscsak sebzés. Ezért a tű a k6-on sebez a következőképpen: 1-5: nincs sebzés, azonban a méreg kifejti hatását; 6: 1Fp

Túlütésnél is 1 Fp a sebzés. Ép sebzést egy tű sohasem okozhat! Természetesen a rajta alkalmazott méreg hatása nem függ attól, hogy a tű maga okozott-e sebzést, vagy nem. A tű sebzéshez nem lehet hozzáadni az Erő sebzésjárulékát!

A *fúvócsövet* talán nem kell külön bemutatni: többé-kevésbé mindenki ismeri. Rögtönzött fúvócsövet szinte bárki tud gyártani például bodzaágból; azonban ez még meglehetősen rossz tulajdonságokkal bír: a fent megadott CÉ egy fegyverkészítő által kimunkált csőre vonatkozik. A lőtávolságot nagyban befolyásolja a cső hossza: a délamerikai indiánok közel két méteres fúvócsöveikkel és mérgezett fatüskéikkel akár ötven méter távolságból is biztonsággal leterítenek egy galamb nagyságú madarat. E fegyver tipikusan a Fejvadászok, orgyilkosok fegyvere. Csak lesből használható, és leginkább az ellenfél megmérgezése a cél.

A *tűvető* megint jellemzően embervadász fegyver – és persze általában mérgezett. Igen bonyolult és költséges szerkezet, a hivatásos Fejvadászok közül is csak kevesen engedhetik meg maguknak ezt a luxust. A tűvető egy rugós mechanizmus, amely egy zsinór megrántásával old, és a tűt az ellenfél felé lövi. Általában alkarra szíjazva viselik, a zsinór pedig a tulajdonos egyik ujjára van hurkolva. Így egyetlen csuklómozdulattal a szerkezet elsüthető, s mérgezett tűt lő a köpeny ujjából az áldozatra. Rejtett mivolta miatt igen nehezen fedezhető fel, és az ellenfelet legtöbbször meglepetésszerűen éri a támadás. Az eszköz újratöltése nehézkes, 5-6 kört vesz igénybe.

Az egyéb kategóriába került minden olyan fegyver, ami egyetlen más típusba sem sorolható. Ezek a fegyverek nem csak kezelésükben különböznek, de a *Első Törvénykönyv* rájuk vonatkozó szabályai is különlegesek.

A *bola* három rövid kötél- vagy szíjdarab; ezeket a szíjakat egyik végükön egymáshoz, a másikon ökölnyi nehezé-

kekhez rögzítik. A csomónál megfogva, megpörgetve és elhajítva sikeres Támadás esetén a kötelek (szíjak) az áldozat valamely testrészére (kiváltképp a nyak a cél) tekerednek, a feltekeredő súlyok pedig kábító, nemritkán halálos ütést mérnek rá. Az ellenfél – ha egyáltalán talpon marad – a továbbiakban 15-tel csökkent VÉ-vel küzd, hisz mozgása nehézkesebbé válik.

A *dobóháló* az abasziszi Gladiátorok egyik közkedvelt fegyvere. A hozzávetőleg egy-két négyzetméteres, nem túl sűrű szövésű hálót a baljukban tartják összefogva. A megfelelő pillanatban elhajítva a hálót, az a szélére erősített súlyok hatására kibomlik, az ellenfélre terül, aki minden heves mozdulatával csak jobban belegabalyodik. A háló közepén akad egy külön kötél, amelynek végét a Gladiátor mindvégig a kezében tartja. Sikeres támadásnál ezzel még jobban ráhurkolhatja a hálót ellenfelére, sikertelen támadásnál ezzel ránthatja vissza fegyverét egy esetleges újabb próbálkozás reményében. A második és az összes többi támadáskor a használó TÉ-jéből 15 levonandó – mivel hálója egyszer kibomlott már, és harc közben csak tessék-lássék lehet feltekerni. Ugyanezen okból hálóval legfeljebb minden harmadik körben kísérelhet meg támadást a használója. Ha a támadás sikeres, az ellenfél VÉ-je 40-nel csökken.

A *lasszót* a legtöbb nép felfedezte magának, bár harcban ritkán használják, hiszen két kéz kell hozzá, védekezésre pedig teljességgel alkalmatlan. Ha viszont sikeres támadást hajtanak végre vele, az áldozat VÉ-je a továbbiakban 20-szal csökken.

Az *ostor* nem csak lovak ösztökélésére használható, de harcban és mászásban egyaránt nagy segítség. Harci értéken nem sebzésében rejlik, hanem abban, hogy rátekeredik az ellenfélre, megbénítva vagy lefegyverezve azt. Sikeres támadás esetén az áldozat VÉ-je 15-tel csökken.

Ha a fenti fegyverekkel a Támadó dobás sikeres, az feltekeredik az ellenfélre, és annak egy teljes körébe kerül, hogy attól megszabaduljon. Ez alatt a kör alatt semmi mást nem tehet (kiv.Kötelékből Szabadulás). Túlütés esetén nincs Ép sebzés, a fegyver azonban sokkal jobban rátekeredik a célra. Ez lehet a támadó, vagy a KM által előre bejelentett hely, testrész vagy fegyver. Ilyenkor az áldozat úgy belegabalyodhat az eszközbe, hogy a szabaduláshoz 2k6 körre van szüksége (Köt. Szabadulással 1k6 kör), amely idő alatt semmi mással nem foglalkozhat.

Fő előnye, hogy amíg az ellenfél szabadulni próbál, VÉ-je az adott fegyvernél megadott értékkel csökken. Ha nem törődik vele és tovább harcol, csak a Harc helyhez kötve szerint teheti. Varázsigéket a levegőbe írni ilyenkor nem lehet.

A *lasszó* vagy ostor alkalmazója megpróbálhatja a földre rántani ellenfelét. Az áldozatnak (választható) sikeres Erő- vagy Ügyesség-próbát kell dobnia a talpon maradáshoz.

A *garott* – vagy fojtóhurok – tipikusan orgyilkos fegyver. Nem más, mint egy kb. 60-80 cm-es acélhuzal, mindkét végén fogantyúval. A támadó áldozata mögé osonva hurkot vet a nyakába, és addig szorítja, míg az illető megfullad, vagy át nem vágja a torkát a vékony huzal. Az áldozat körönként elszenved 1k10 Sp-t, amíg meg nem hal vagy ki nem szabadul. A szabadulásra igen kicsi az esélye, hiszen szorongatott helyzete miatt nem sok mindent tehet, csak az alábbi levonásokkal támadhat, sikeres Akaraterő-próba után: Gy.: -5, Ü.: -5, KÉ: -10, TÉ: -15, VÉ: -20. Persze a támadó is kötött helyzetben van, az ő VÉ-je is 20-szal csökken. Ha az áldozat sikeres támadást hajt végre támadóján, akkor annak kell Akaraterő-próbát tennie, vajon sikerül-e továbbra is fogva tartania áldozatát. Természetesen ez a fegyver csak és kizárólag hátulról és meglepetésszerűen alkalmazható, nyílt közelharcban semmi haszna nincs, TÉ-je is csak hátbatámadásra vonatkozik. Túlütésnél az első körben – és csakis ekkor – a garott Ép-t is sebezhet, a hirtelen rántás következtében.

A *tűgyűrű* különleges, dzsad találmány. A lényege egy mérgezett tű, melyet valamilyen módon az ujján visel az ember. Két legelterjedtebb verziója a gyűszüs és a pecsétgyűrüs. A gyűszűs, egy enyhén görbülő tű és egy gyűszű egyesítése, mintegy az ujj meghosszabbítása. Közelharcban igen veszélyes lehet. Külön tokban hordják és általában gyorsan ölő szárított méreg borítja. A pecsétgyűrűben elrejtett mérgezett tű már sokkal bonyolultabb és meglepőbb eszköz. Képzeljünk el egy lapos pecsétgyűrűt, a pecsét közepén apró lyukkal. A gyűrű egész lapja benyomható egy rugó ellenében, miáltal a lyukban elhelyezkedő tű előkerül. Ha a gyűrűt az áldozat bőréhez szorítjuk, a tű beléhatol, a méreg a szervezetébe kerül. Közelharcban ez egyetlen jól irányzott ökölcsapással kivihető, de ha a gyűrűt befelé fordítjuk, egy gyanútlan áldozatot tenyérrel megérintve is elérhetjük a kellő hatást. A gyűrű elkészítése igen aprólékos és költséges ötvösmunka, csak az igazán gazdagok engedhetik meg maguknak.

A *korbács* sok helyen fenyítő eszköz. Egymásfél méteres fonott bőrszíj, a végén tüskékkel és nehezékekkel kirakva. Túlütésnél nem sebez Ép-t, hanem kétszeres mennyiségű Fp-t (1k6), tekintettel arra, hogy ez az eszköz elsősorban kínokozásra készült. A korbácsot harc közben, állandó jelleggel szinte csak Tharr papjai alkalmazzák.

A *pajzs* ugyan elsősorban a védelmet szolgálja, egyes helyeken azonban kiélezik a peremét. A másik, gyakoribb támadási mód a pajzzsal, mikor lapjával megütik vagy megtaszítják az ellenfelet.

A *vasököl* szerte az ismert világban elterjedt fegyver. Harcosokon kívül még a tolvajok alkalmazzák előszeretettel, kis helyigénye és elrejthetősége miatt. Van, ahol kimondottan fegyver céljára készítenek ovális fémkarikákat, amivel nagyobbat lehet ütni, más vidékeken a patkókat hajlítják meg jobban. Megint máshol rövid, ujjatlan páncélkesztyű mintájára formálják, az ujjak bütykeinél hegyes bordákat vagy tüskéket kialakítva. Néhol egészen egyszerű formája is elterjedt. Ez nem más, mint egy szegecsekkel kivert bőrszíj, amit a Harcos a kézfeje köré teker. Amikor nem használják, fejpántként hordják.

KÜLÖNLEGES FEGYVEREK

Egyes fegyverek csak valamely térségre vagy kultúrára jellemzőek. Ezeket általában nem lehet megvásárolni, ezért sok mindent elárulnak tulajdonosaikról. Játékos Karakterek is csak akkor választhatják az alábbi fegyvereket, ha az adott tájékról/fajból származnak.

A *sequor* kizárólag Kránban és Yllinorban (lásd Anat-Akhan fejvadászklán) használatos fegyver. Kiegészítője a jóval hosszabb mara-sequornak. Harcosok csak ritkán sajátíthatják el kezelésének mesterfogásait, és ekkor is csak a kráni származásúak.

A *fejvadászkard,* mint neve is jelzi, inkább a Fejvadászok fegyvere. Hagyományos markolata mellett rendelkezik egy másik, az előzőre merőleges markolattal is, melynek segítségével különleges technikákat lehet végrehajtani vele, ezeket azonban kizárólag Fejvadászok ismerik; más, ha a kezébe is veszi, csak közönséges rövidkardként forgathatja.

A *ramiera* Gorvik nemzeti fegyvere. Tulajdonképpen egy különösen hosszú, vékony és borotvaéles tőrről van szó, amit dobni is lehet, ha a szükség úgy hozza. Ha gorvikiak külhonban kalandoznak, hajlamosak elrejteni ramierájukat, hiszen ez elárulhatja származási helyüket.

A *kígyókard* szinte kizárólag a Tharr-papok fegyvere. Hosszú, kétélű pengéje enyhén hullámos.

A *Slan-kard és -tőr* a tiadlani Kardművészek különleges fegyvere. Pengéje némiképp emlékeztet a szablyáéra, de nem keskenyedik el, csak a legvégén, a hegyénél. Tiadlonon kívül sehol sem kovácsolnak ilyet, megvásárolni pedig képtelenség: a tiadlani kovácsmesterek csak kardművésziskolák megrendelésére dolgoznak, egy Kardművész pedig inkább az életétől válik meg, semmint a fegyverétől.

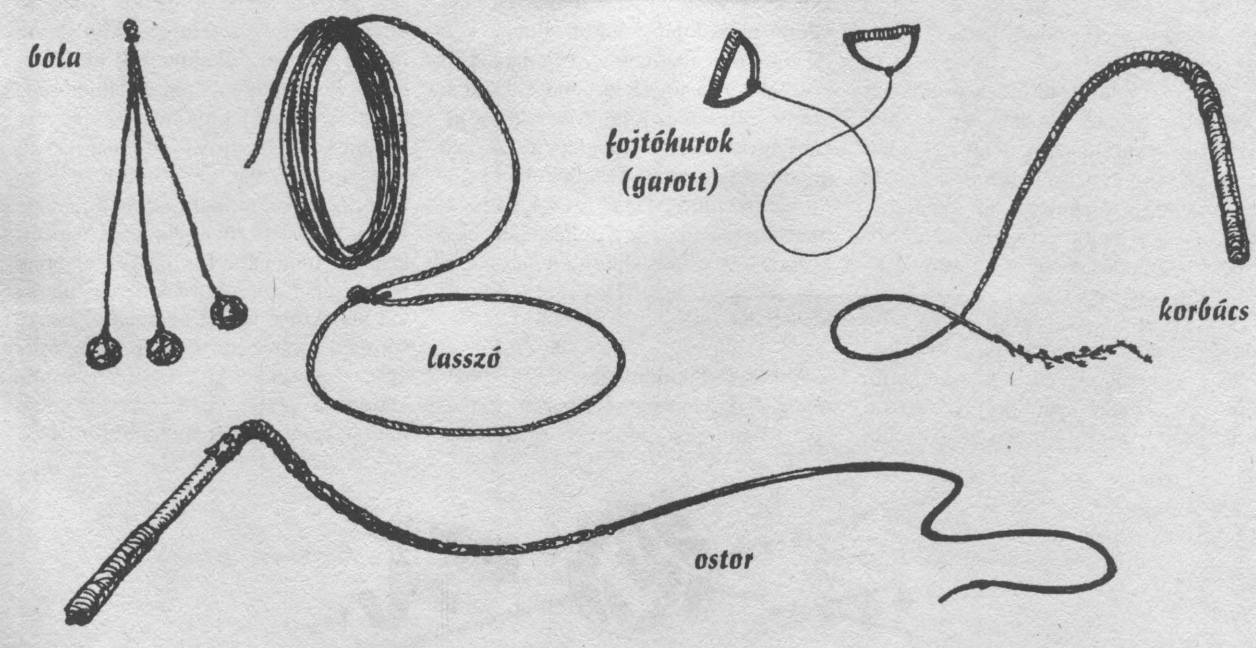
A *jann szablya* a jannek hagyományos fegyver, amely mágia segítségével készül. Megvásárolni ezt sem lehet – nem csak magas ára miatt, hanem mert senki sem válik meg szívesen tőle, ha már birtokába került. Leginkább a tőrkard és a szablya keresztezésére emlékeztet keskeny, ívelt pengéje. Egyes tisztavérű jannek őriznek őseiktől örökölt szablyákat.

A shadleki buzogány, melynek neve eléggé megtévesztő, csak a Shadon birodalom Shadlek tartományában készül. Ez a fegyver valahol a csatabárd és a tollas buzogány között helyezkedik el, egyesítve ezek előnyeit. Két acéllapot kovácsolnak ki és ezeket csúsztatják egymásba, így a fegyvernek összesen négy vágóéle lesz. Mivel a nyél és a penge egy darabból – fémből – van, a súlya is tekintélyes. Néha eladnak ilyen fegyvereket, de minél messzebb megyünk Shadontól, annál ritkább.

Az *elf íj* a hosszú íjhoz hasonlatos fegyver, amelyet nagy tudású elf mesterek készítenek. Az elf íj megalkotása nem egyszerű kézműves munka, több annál – rítus. Amíg készül, *készítője* személyes, szint már lelki kontaktusba kerül fegyverével. Mire kész az íj, gyakorlatilag saját végtagjaként érzékeli. Ezért van, hogy az igazi elf íjászok mind maguk készítik fegyvereiket. Ha egy ilyen fegyvert elajándékoznak, eladnak, netán ellopnak, hatalma szinte semmivé enyészik. Mások kezében alig jobb, mint egy közönséges íj. Azonban így is legendák övezik; ritka példányai igen magas összegekért cserélnek gazdát. Az íjkészítés rituáléját csak Elfendel és Sirenar lakói ismerik, a kitaszítottak nem, ezért Játékos Karakter sohasem készíthet ilyen fegyvert!

Az *aquir nyílpuska* kicsi, de a belefoglalt mágia miatt hihetetlen pusztítást képes véghezvinni; ha szakavatott kezekbe kerül, gyakorlatilag minden ezzel leadott lövés halálos. Használatához azonban ismerni kell az aquir mágia alapjait, így halandó ember soha nem lesz képes úgy alkalmazni, ahogy azt készítői eltervezték.

Kahre csodája az *ismétlő nyílpuska.* Rendkívül gyors fegyver, körönként három nyílvesszőt lehet belőle kilőni. Yneven sokfelé mágikusnak tartják e nyílpuskákat, pedig az esetek nagy többségében nem azok. A közhiedelemmel ellentétben az sem igaz, hogy nem kell felhúzni őket.



ÚJ FEGYVEREK

Az alábbiakban néhány új fegyvert ismertetünk, amelyek nem általánosan elterjedtek Yneven, de sajátos módon gazdagíthatják a Játékos és Nem Játékos Karakterek fegyverzetét.

A *tahdzsi* a dzsad Gladiátorok rövid szablyája. A Taba el Ibarán kívül sehol sem használják. Pengéje rövid, legfeljebb fél méteres, de erősen görbül, akár egy szablya. A külső ívét fenik. Kézvédő kosara nincs, keresztvasa a tompa oldalon rövidebb, az él oldalán hosszabb.

A *predoci egyenes kard* nem csak Predocban, de a Gályák tengerének mellékén több országban – például Gorvikban – is elterjedt. A kard alapjában a hagyományos hosszúkardra hasonlít, de annál jóval keskenyebb és könnyebb. Mégsem lehet azt állítani, hogy tőrkard lenne, mivel annál vaskosabb és jóval kevésbé hajlékony. Különösen ismertetőjegye még, hogy két éle már a keresztvasnál sem párhuzamos, hanem lapos szögben összetart.

A tiadlani Kardmesterek fegyvere a *mesterkard.* Kialakításában a Slankardra emlékeztet, bár nem görbül anynyira, s keresztvasa valamivel nagyobb. A leglényegesebb különbség - azonban a minőségben van. Míg a Slan-kardok a kovácsok mesterremekei, a mesterkardok csak kevéssel jobbak az átlag hosszúkardoknál. Tiadlanon kívül sehol sem készítenek ilyet, a Kardmestereken kívül más nem is használja őket.

A *méregfog,* a toroni orgyilkosok által kifejlesztett fegyver, különlegesen kiképzett tőr, melynek üreges markolatában méregtartály foglal helyet. A tőrt úgy alakítják ki, hogy egy gomb lenyomásával a rejtett mérget a pengére – vagy az áldozatba – juttatja. Több változatban létezik; a legegyszerűbb, amikor a markolat üreges, a vége levehető és ott betölthető a méreg, a penge felőli részén pedig, közvetlenül a penge mellett pár apró lyuk található – ezeken át folyik a méreg a pengére; így a mérget, ha annak nem szabad kiszáradnia, egyetlen mozdulattal a pengére lehet kenni a döfés előtt. Ennek fejlettebb változata, ahol a méreg nem magától folyik a tőr pengéjére, hanem egy kis rugós mechanizmus nyomja ki a lyukakon keresztül. Létezik ennél is kifinomultabb eszköz – a valódi méregfog, ami a viperák marásához hasonlóan működik. Ennél a penge belsejében egy szűk kis csatorna fut végig, a markolattól egészen a méregfog hegyéig. A döfés pillanatában kiold egy rugós szerkezet, a méreg a csatornán keresztül egyenesen az áldozat szervezetébe jut (képzeljük csak el az orvosi fecskendő példáját!). A méregfog, bármelyik változatáról legyen is szó, nagyon drága eszköz és persze nem szerezhető be akárhol. Orgyilkos és embervadász klánok fegyvermesterein kívül igen kevesen készítenek efféle holmit.

A gro-ugoni eredetű *béltépő,* mint beszédes neve is jelzi, kivételesen vérengző fegyver. Megjelenésében leginkább hosszú tőrre vagy szuronyra hasonlít, amelynek egyik – vagy mindkét – széle visszahajló fűrészfogak módján be van reszelve. Az áldozat testébe hatolva hagyományos tőrként sebez, de kifelé húzva mintegy kifordítja az áldozatot. A legtöbb civilizált helyen lenézik és megvetik használatát.

A *sarlókés* enyhén görbülő penge, aminek a belső és külső ívét egyaránt élesre fenik. Megjelenésében emlékeztet a parasztok arató sarlójára, de anynyira nem görbe. Közelharcban jól kihasználható a két él, de a hegy is, amivel a csatacsákányra emlékeztető módon lehet döfni. Nagy előnye hátulról, meglepetésből végrehajtott támadás során mutatkozik meg. Gyakorlott forgatója a helyes ívben húzva meglepően mély sebet képes ejteni. Az ilyen támadás hátbaszúrásnak minősül (lásd az azonos nevű Képzettséget!), és természetesen csak meglepetésből alkalmazható. Ez a fegyver ilyen támadás esetén 1k6+2 Sp-t sebez.

A *triád* igen gonosz fegyver. Leginkább nyársra hasonlít – hosszú, vékony, hegyes, életlen penge. Különleges ismertetőjele, hogy szabályos háromszög keresztmetszetű. Éle nem lévén, harcban nehéz vele bánni, de a szúrása okozta háromszögletű seb nagyon nehezen gyógyul, sőt, ha az áldozat nem pihen, hanem megerőltető tevékenységet végez, a seb tovább szakad, egyre nagyobb lesz. A játékszabályok nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy a karakter természetes gyógyulási ideje megkétszereződik, ha csak pihen; nem gyógyul, ha könnyű tevékenységet végez és óránként 1K6 Fp-t veszít minden megerőltető tevékenységtől (pl. lovaglás, *harc*). *Ezen* kívül az ilyen tőrrel ejtett seb csúnya forradást hagy maga után, amit a szakértő rögtön felismer.

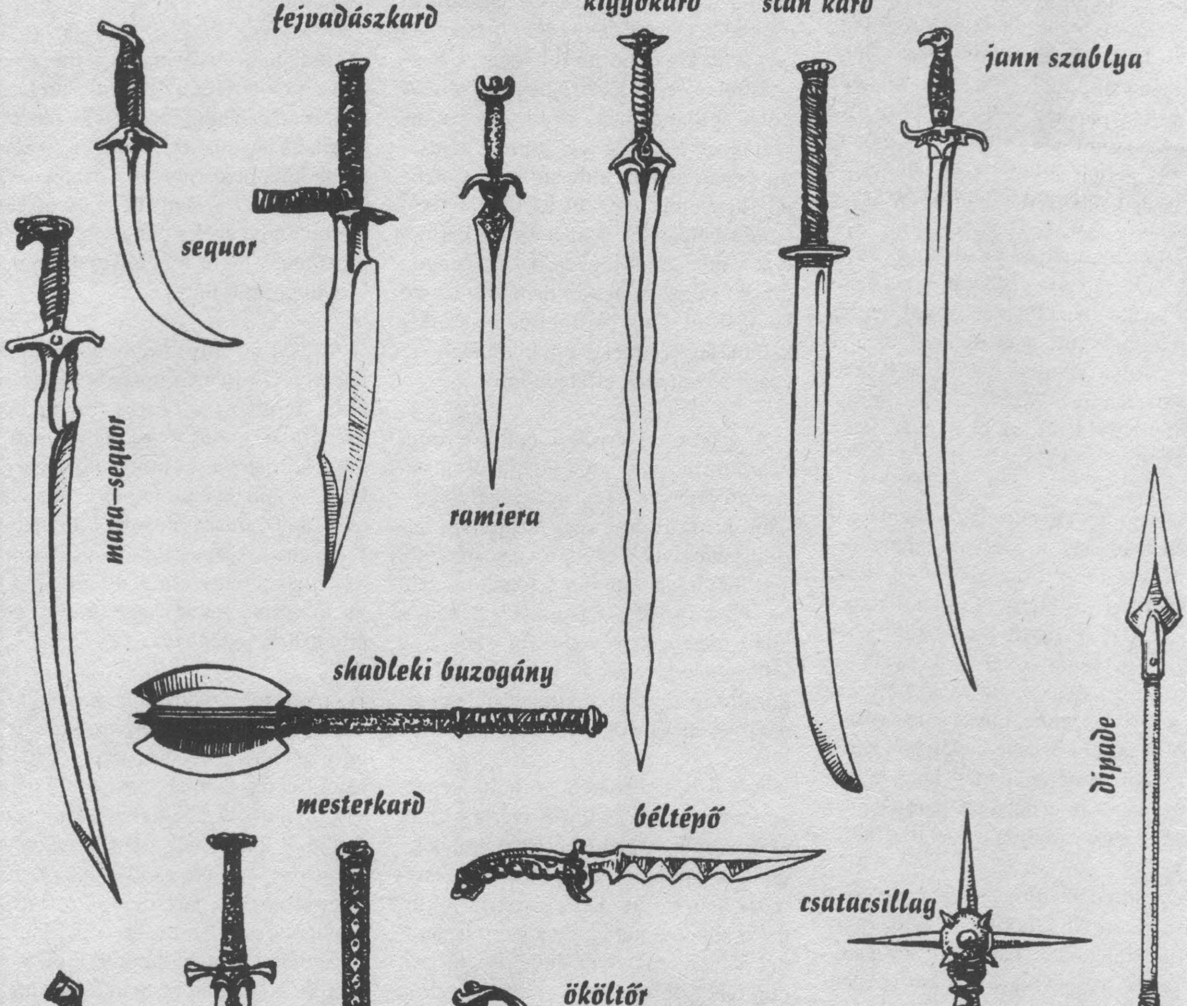
Tiadlanból származik, de szerte Északon elterjedt az *ököltőr,* ami csak markolatában különbözik a közönséges tőrtől, ez ugyanis merőleges a pengére. A markolatot körülvevő kosár közepéből nyúlik ki a nem túl hosszú, két – három ujjnyi széles penge. Így forgatója mintegy ökle meghosszabításaként kezelheti ezt a fegyvert.

A *csatacsillag* kráni származású fegyver. Ott főleg a lovasok kedvelték. Felépítésében a tüskés buzogányra hasonlít, de ennek a tüskéi már nem kis szegek, hanem komoly döfőhegyek. Néha a buzogányfejet el is hagyják, csak a jó arasznyi tüskék maradnak. Forgatása a csatacsákányéhoz hasonló, itt azonban négy irányban állnak a hegyek, amit gyakran egy ötödik, előre álló tüske is kiegészít.

A *paldium* Abasziszban használt dárdaféle. Hegye jó félméteres, hosszú (40 cm), vékony. Kör-, négyszög- vagy háromszög keresztmetszetű tőből és rövid, szintén szögletes átmetszetű csúcsból áll. Mivel a csúcs és a hegy ilyen vékony, nem akad el a nyél vége, könnyen átüti a pajzsot, és elér egészen a mögötte álló Harcosig. A paldium kifejezetten a falanxharcmodor ellen alakult ki. Közelharcra nem alkalmas, de egy gyalogos akár négy-öt ilyen dárdát is elbír.

A *pika* északabbra – főleg Toronban – elterjedt. Ez is a lándzsa különleges válfaja. Két és fél méteres döfőalkalmatosság, félelmetes fegyver. A kétméteres nyél végére erősítik a félméteres, szögletes átmetszetű, vékony szuronyt, amit ugyan nem éleznek ki, ám annál hegyesebbre fennek. A nyárs tövében kis kerek fémlap található, ami a védekezést, az ellenfél fegyverének megakasztását szolgálja. Ennek segítségével közelharcra is alkalmazható, bár eredetileg lovasok elleni fegyvernek szánták. Elkészítése nagyon egyszerű és olcsó. Hihetetlenül hatékony lovasok ellen, ezért Toronban és a csatlós államokban a hadsereg nagy részét ilyen fegyverrel látják el. A pika az Északi Szövetség országaiban is ismert, ott azonban ritkábban használatos.

A *dobófa* a Keleti Barbárok különleges eszköze. Ők nem „csak úgy" mar-


fejvadászkard
kígyókard
slan kard
jann szablya
sequor
mara–sequor
ramiera
shadleki buzogány
dipade
mesterkard
béltépő
csatacsillag
ököltőr
pavéze pajzs
tahdzsi
predoci
egyeneskard
sarlókés

koljákmeg és dobják a dárdát, hanem a dobófába illesztik, és úgy vetik ki. A dobófa rövid, egy – két arasznyi faragott fadarab, aminek egyik végébe kanálszerű mélyedést képeztek ki. Ebbe a mélyedésbe támasztja a Harcos a dárdát, és a dobófát meglendítve hajítja el azt. Ez – a parittya elvéhez hasonlóan – jócskán megnöveli a dobás erejét, így hatékonyságát is, így a vele bánni tudó Harcos +1 sebzés módosítót kap a hajítódárda sebzéséhez. A dobófával hajított dárda használata külön Fegyverdobás Képzettséget igényel. További előnye, hogy a dárdák elfogytával rövid botként is forgatható.

A *dipada* a Hat Város Harcosai és tengerészei által használt különleges dárdafajta. Valamivel hosszabb a megszokott hajítódárdáknál, de még íg is rövidebb a lándzsáknál. Különlegességét az adja, hogy a nyél mindkét végére hegyet erősítenek, amelyek különböző funkciókat látnak el. Az egyik hegy viszonylag széles és lapos, kiválóan alkalmas közelharcra. Gyakran az élét is kifenik, így a lándzsához hasonlóan forgatható. A másik hegy rövidebb, karcsúbb, alakja kúpos, éle egyáltalán nincs. A hegy tövében fém golyó foglal helyet, ami a jobb súlyelosztás miatt kell. Ha dobják a dárdát, ez a hegy van elöl. A dipada kialakításának megfelelően a Hat Város Harcosainak lándzsás harcmodora is módosult kissé, a második hegyet ugyanis közelharcban alkalmazzák, sőt, a nehezékkel olykor buzogányként csapnak le ellenfelükre.

Egyes helyeken – különösen az edorli gyalogezredekben – a számszeríjat nemcsak lövésre használják, hanem *szuronnyal* is ellátják. Ez egy vagy két, körülbelül *arasznyi* hosszúságú penge, amit a kengyel elé erősítenek. Így, a számszeríj tusát két kézre fogva, döfni is lehet vele. Ha az íjász közelharcra kényszerül, ezzel megvédheti magát. A szuronyvívás külön Fegyverhasználat Képzettséget igényel!

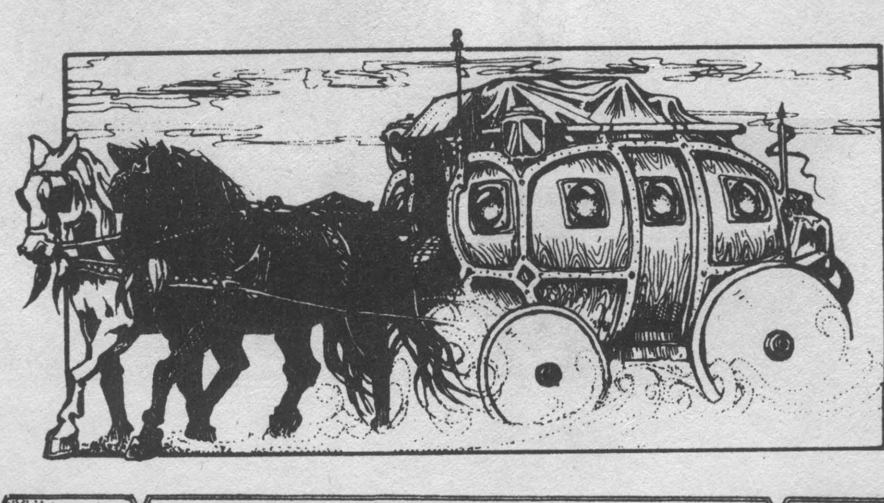
Fegyverek I. táblázat – Az új fegyverek és páncélok adatai

Fegyverek	Tám.	Sebzés	TÉ	VÉ	KÉ	Súly	Ár
Tahdzsi	1	1k6+1	11	14	9	1	1a
Predoci egyeneskard	1	1k10	16	15	7	1,2	2a
Mesterkard	1	1k10	16	14	7	1,4	8a
Méregfog	2	1k6	8	2	10	0,1	2a
Béltépő	2	1k6+2	8	2	10	0,3	5e
Sarlókés	2	1k6	8	4	10	0,3	3e
Triád	2	1k6	6	2	10	0,3	3e
Ököltőr	2	1k6	6	2	10	0,3	3e
Csatacsillag	1	1k6+3	13	14	7	2	3a
Paldium	1	1k6	12	3	9	1,2	4e
Pika	1	1k10	14	10	4	2	4e
Dobófa*	1(1)	+1(1k3)	(6)	(9)	(2)	0,7	-
Dipada	1	1k10/1k6+2	12	12	5	2	1a
Nyílpuska szurony**	1	1k6	10	10	3	3,5	2e
Tűgyűrű	2	tű	4	1	10	-	6e

Páncélok	MGT	SFÉ	Súly	Ár
Lemezesvért	-1	2	15	3a
Rákozott páncél	-3	4	18	80a

* A dobófánál feltüntetett értékek a dárdahajításra vonatkoznak, míg a zárójeles értékek a dobójára, ha rövid botként forgatják.

** Az értékek számszeríjjal együtt értendők; az ár a nyílpuska árán felül további 2 ezüst.



Pajzsok

A pajzsok sem a fegyverek, sem a vértek közé nem sorolhatók, de fontos szerepet kapnak a harcban. Számtalan alakban készítik őket. Bár a *Első Törvénykönyv* rendszerében csak három különböző pajzsméretet ismertettünk, természetesen bármekkora pajzsot lehet készíteni. Ennek Védő Értékét minden esetben a KM határozza meg, azonban ez soha nem lehet nagyobb 50-nél. A legkisebb, hárításra használt eszközök az alkarvédők, amelyek használata sokban emlékeztet a pajzsokéra. Ezek Védő Értéke 18, de ez csak akkor érvényesül, ha a karakter sem fegyvert, sem pajzsot nem fog védekező kezébe. Azok a páncélok, amelyek eleve rendelkeznek alkarvérttel (fél- és teljes vértezet) biztosítják ezt a védelmet viselőjük számára.

A *pavéze pajzs* a számszeríjászok kedvelt pajzsa. Eredetileg az edorli gyalogezredekben használták, onnan terjedt el. A pavéze hozzávetőleg téglalap alakú, de a közepén széles, függőleges gerinc fut végig. Ez azt a célt szolgálja, hogy a pajzsot fel lehessen állítani. Ha a számszeríjász ledöf egy karót a földbe, a pajzsot pedig úgy állítja mellé, hogy a gerinc belső oldala mentén támaszkodjon a karónak, akkor az nem fog eldőlni. A számszeríjászok ezt a pajzsot egyébként fedezékként használják, míg újratöltik nyílpuskáikat. A pavéze magas, egy felnőtt embernek a mellkasig ér. Nagy mérete és esetlen alakja miatt közelharcban nehezen forgatható, Védő Értéke így 30, fedezékként azonban annál hasznosabb venni, a Célzó dobással szembeállított Védő Értéke ugyanis 40.



PÁNCÉLOK, VÉRTEK

A legegyszerűbb páncélfajta a posztóvért. Az alapgondolata az, hogy a vastagon hordott ruha valamelyest felfogja, tompítja az ütéseket, vásásokat. A posztóvért – bár neve erre engedne következtetni – nem mindig posztóból készül. Bármilyen vastag anyag megteszi. Sokszor puha bőrből készült zekét, kabátot bélelnek ki úgy, hogy védjen a támadások ellen. A posztóvért alapvetően a felsőtestet védi. Elöl és hátul egyaránt védettséget nyújt. A kezet és a lábat a különböző darabok különbözőképen védik. A posztóvért általában hosszú ujjú, így a karokat egészen csuklóig beborítja, de a combokra csak kis mértékben lóg rá.

A *bőrpáncél,* amit gyakran szegecsekkel vernek ki, puha, de vastag bőrből készül. Minthogy hajlékony, szabad mozgást tesz lehetővé, vastagsága viszont tompítja az ütések erejét, és átvágni sem könnyű. Nagy előnye a posztóvérttel szemben, hogy vékonyabb, hiszen a bőr erősebb, szívósabb anyag. A ráerősített szegecsek díszítő szerepe csak másodrendű. Elsősorban a vért keménységét, ellenállását fokozzák. Ezért van, hogy a bőrpáncélokon nem egyforma sűrűséggel helyezkednek el minden testtájon. Egyes vidékeken a Harcosok alkarjukon olyan sűrűn szegecseltetik bőrvértjeiket, hogy az alkalmas legyen fegyverek hárítására, védekezésre is. Játékszabály szempontjából ez 2 ezüsttel megdrágítja bőrvértet, de amikor a Harcos viseli, úgy védekezhet, mintha alkarvédő lenne rajt. A bőrvért beborítja a teljes felsőtestet, elöl és hátul egyaránt. A karokat általában könyékig fedi, de készülnek hosszú ujjú és mellényszerű bőrpáncélok is.

A *keményített bőrpáncél* vastag bőrből készül, amit forró olajban kifőzve alakítanak a kívánt formára. Az olajfürdőtől a bőr kemény és merev lesz, ezért jobban ellenáll a támadásoknak. Sajnos a merevséggel az is együtt jár, hogy jobban akadályozza a mozgást. Leginkább mellvértet csinálnak kikeményített bőrből, de néha hátvértet, vállvértet is.

A *gyűrűs vért* a posztó- illetve bőrpáncél továbbfejlesztett, megerősített változata. Itt a vastag és viszonylag puha anyagra acélgyűrűket varrnak. Ezek a gyűrűk elegendőek ahhoz, hogy a vágásokat és szúrásokat megakasszák, az ütések erejét pedig a posztó- vagy bőralap fogja fel. Mivel a gyűrűk nem fedik egymást, a pontosabb szúrások ellen nem véd olyan jól. Elkészítése viszonylag olcsó és egyszerű.

Valamivel drágább, de hatékonyabb védelmet nyújt a *lemezvért.* (Nem keverendő össze a lemezvértezettel!). A lemezvért a gyűrűsvért elvét vitte tovább, itt azonban kis fém lapocskák sorakoznak a bőr- vagy posztóalapon. A lemezek nem fedik át egymást, ezzel biztosítva a könnyebb mozgást, de a köztük húzódó rések rontják a védelem hatékonyságát.

Előkelőbb urak nem találták megfelelőnek a gyűrűs- és lemezesvértet – számukra készült a *brigantin.* Itt nem kívülről kerülnek a ruhára a fémlapok, hanem két réteg szövet közé rögzítik azokat. Messziről a brigantin közönséges ruhának is vélhető, bár közelről látszanak a lemezek rögzítésére szolgáló, szabályosan elhelyezkedő varrások vagy szegecsek. A brigantin ezenfelül hathatósabb védelmet nyújt a lemezesvértnél, mert itt a lapok átfedéssel kerülnek a két réteg szövet közé, nem hagyva rést maguk között. A nagyobb biztonság ára a nagyobb súly és a nehezebb mozgás. A gyűrűs- és lemezesvért, valamint a brigantin elölhátul védi a felsőtestet, és általában a felkarokat, éppúgy, mint a posztóvért, ami ezek alapjául szolgál.

A *pikkelyvért* is a brigantin elvén készül, itt viszont ismét kívülre kerülnek a fémlapocskák. Ezek általában kör-, cserép- vagy téglalapalakúak, és jelentős átfedésekkel borítják a testet. Egyes vidékeken ezt is posztó- vagy bőrvért alapra varrják fel, de léteznek olyan megoldások is, ahol a lemezeket csak önmagukban fűzik össze. Ilyen esetekben mindig úgy vezetik az összekötő szíjat vagy zsinórt, hogy a pikkelylemezek egyben azt is takarják.

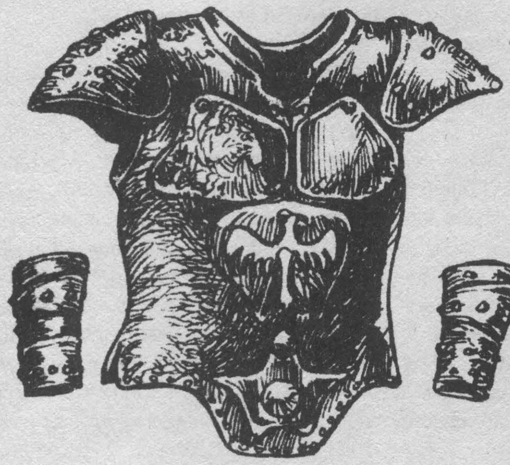
A posztóalap nélküli pikkelyvért magában is viselhető, a vágásokat így is felfogja, de az ütések erejét alig tompítja, ezért így csak 2 az SFÉ-je – változatlan MGT mellett. Ahhoz, hogy teljes értékű védelmet nyújtson, megfelelő ruházatot kell alávenni, ami általában megfelel a posztóvért kategóriájának.

A pikkelyvért a mellkast és hasat védi, gyakran kiegészül a hátat borító résszel is. A karokat legfeljebb könyékig fedik, de sokszor leérnek egészen viselőjük térdéig. Ez esetben középen hasítékkal készülnek, a mozgás megkönnyítése érdekében.

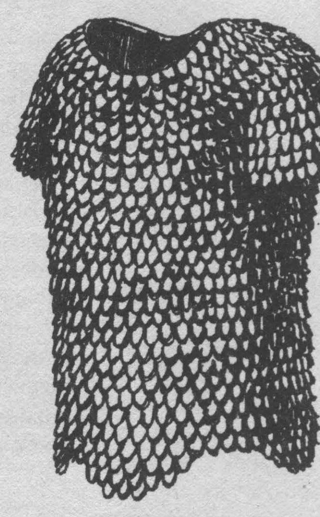
A *sodronying* és a *láncing* kisebb-nagyobb fémgyűrűből áll, melyeket egymásba fűztek, és utána kovácsoltak vagy forrasztottak egybe. A szemek kapcsolódhatnak egyszeresen vagy többszörösen. Láncingek esetében az előbbi, míg sodronyingnél az utóbbi szokásos. Sodronyingeknél többletvédelmet jelent az is, hogy a láncsorokat megcsavarják, így vastagabbá, ellenállóbbá téve azokat. Ezeket a vérteket sem tanácsos magukban hordani, mert nem tompítják eléggé az erős ütések – SFÉ-jük így 1 illetve 2 -; célszerű posztóvértet ölteni alájuk, így sokkal jobban védenek. A lánc- és sodronyingek a teljes felsőtestet borítják, de gyakran a felkart és a combokat is befedik. Láncszövetből egyébként más ruhadarabokat utánzó vérteket is készítenek, például nadrágot, kesztyűt vagy csuklyát. Ezeket gyakran nem magukban, hanem a nehezebb vértek kiegészítéseként hordják.

A *lemezvértezet* elvében a pikkelyvérthez hasonló, hiszen ez is egymáshoz erősített fémlapokból áll, kinézete azonban teljesen más. A lemezvértezetet alkotó fémlapok általában hosszú, széles csíkok, melyeket belső oldalukon szíjakkal fűznek össze. Ezek a szíjak biztosítják, hogy a lemezek elmozdulhassanak egymáshoz képest. A nagyobb lemezek miatt kevésbé hajlékony, mint a pikkelyvért, jobban akadályozza amozgást. A lemezeket alapvetően kétféleképpen szokták elhelyezni: vagy függőlegesen vagy vízszintesen. Hátránya, hogy a lemezek alakja egyszerű, nem követik a test vonalát. Az általánosan elterjedt lemezvértezetek a felsőtestet teljes egészében védik, legtöbb fajtájuk a vállat is. Csak kevés készül a combokra nyúló csataköténnyel, a karokat, lábakat pedig egyáltalán nem védik. Szintén ajánlott alatta posztóvértet hordani.

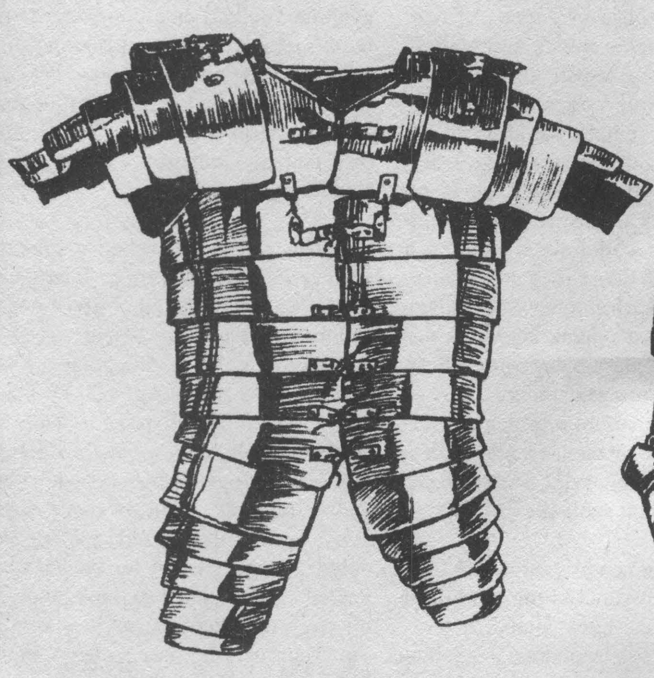
A lemezvértezet és a mellvért, illetve félvértezet közti átmenetet a *rákozott páncél* képviseli. Ez is egymásra rétegelt lemezeből áll, de ezek a lemezek már úgy vannak kialakítva, hogy jobban viselőjük testéhez simuljanak. Ezáltal növelték védelmének hatásosságát, míg nem akadályozza jobban a mozgást, mint a lemezvértezet. A rákozott páncél a teljes felsőtestet védi elölhátul, és minden esetben rálóg a combokra és a felkarra is.



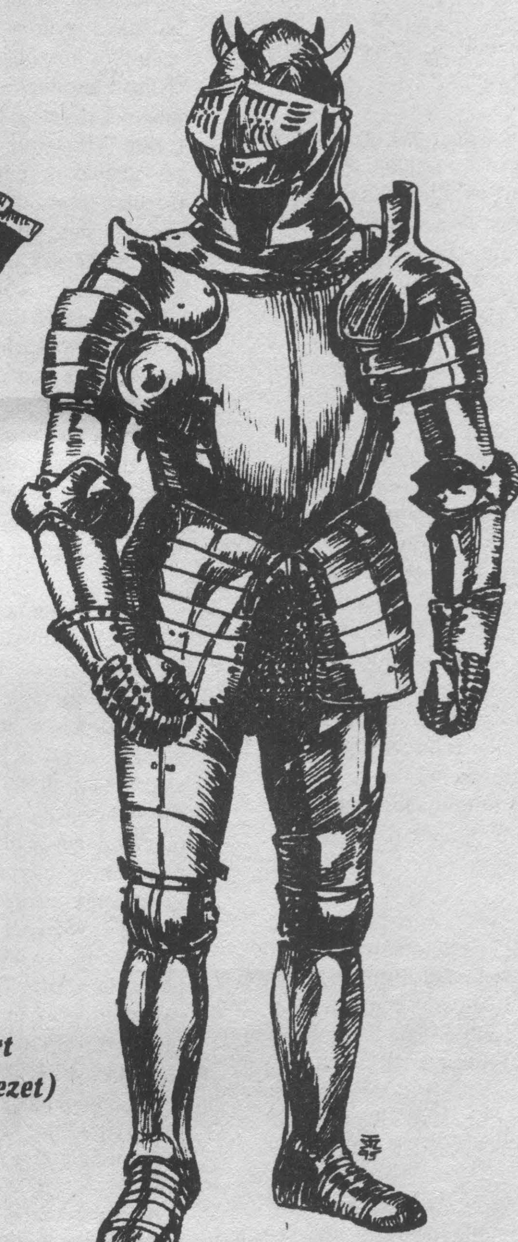
bőrpáncél



pikkelyvért



rákozott páncél
(lemezvért)



nehézvért
(teljes vértezet)

Az igazi nehézvértek a *mellvért,* a *félvértezet* és a *teljes vértezet* nem sokban különböznek egymástól. Alapvető elemeik ugyanazok, csak az különbözteti meg őket, hogy mely részeket használják fel, illetve hagyják el éppen.

A mellvértet mindig domborúra csinálják, általában gömbölyűre vagy gerinccel osztottra. A gyomorszáj tájékán gyakran csúcsba futó lemezzel erősítik meg, ami néha a szegycsontig is felér. Ez a rátét néhány páncél esetében külön mozgatható, így kevésbé akadályozza a páncél viselőjét.

A lovagi fél- és teljesvértek mellvasának jobb oldalán kap helyet az úgynevezett ord, ami a nehézkopja megtámasztására szolgál. Ebbe a csuklós kampóba akasztja bele a lovas a kopja végét, amit így könnyebb tartani, azaz pontosabb lesz vele a döfés. Néhány vérten a hátlemezen is található ilyen ord, ez a kopja végének megtámasztását szolgálja. A mellvashoz kapcsolódik a vállvért, amelyen sokszor magas gallér fut végig. Ez néhány esetben csak a bal oldalon található meg. Feladata a nyak védelme; általában rákozott megoldással készül. Fontos problémája a páncélkovácsoknak a vállvas és a mellvért találkozása. Itt ugyanis a váll széles mozgásigénye miatt a hónalj részben fedetlen marad. Ezt a vállakra szíjazott korongokkal, tárcsákkal igyekszenek áthidalni, de ez a megoldás nem kielégítő. Ezért van, hogy a páncélos lovag ellen – akár kopjával, akár karddal az egyik leghatékonyabb szúrás a hónaljdöfés.

Lehetséges megoldást kínál a felemás páncél, aminek a jobb vállvasa kicsi, de a bal hosszan benyúlik a mellvas elé, mivel a balban csak a pajzsot kell tartani. A felső és alsó karvasakat a könyökvért köti össze, amelyen oldalt pillangószerű kiszélesedés védi a hajlatot. A hátvasak tagoltak, alakjuk jól követi az emberi testet. A nagyobb merevség érdekében gyakran bordázottak. A mell- és hátvashoz szíjakkal kapcsolódik a csatakötény, ami rendszerint rákozott, akárcsak a rákozott vért. Feladata a combok védelme. A mozgást és a lovaglást megkönnyítendő, ágyéknál általában helyet hagynak – ezt a részt a teljes vért alá vett sodronyinggel védik. A lábvértek csőszerű vasak, amelyeket a mellvért alatt viselt övhöz szíjaznak csatlakoztatnak. A comb- és lábszárvértet a térdvas kapcsolja össze, ami a könyökvashoz hasonlóan pillangószerű kiszélesedésével védi a hajlatot. A mellvérthez felül vagy az állvért kapcsolódik, amihez azután a harangsisakot rögzítik, vagy az összetettebb zárt sisak. A sisak és a mellvért találkozása a vállvérthez hasonlóan nem teljesen megoldott, ezért az ellenfél álla is elsődleges célpont a lovagok számára. Az alkarvérthez vaskesztyű csatlakozik. Egyes vidékeken ez csak egy fémlemezekkel megerősített bőrkesztyű, de a nevesebb fegyverkovácsok olyan kesztyűket is készítenek, amelyek mindenütt acél alkatrészekből állnak, és pontosan követik a kéz mozdulatait. A legtöbb páncélkesztyű csak a kézhát felőli oldalon véd, a lovag tenyere szabadon marad, így képes megfogni fegyvereit. A lábszárvérthez vassaru csatlakozik. Ennek orr részére gyakran hosszú, hegyes toldatot illesztenek, ez azonban csak a lovasságra jellemző – a gyalogság vassarui elöl mind lekerekítettek.

A nehézvért alá, a hézagok elfedésére sodronyinget vagy láncinget hordanak, amit a bőr- vagy posztóruházaton viselnek. A díszes, rangot jelző köpönyegek a vértezeten kívülre kerülnek. A súly csökkentése végett a nehézvért alá vett kiegészítőket gyakran ötvözik. A bőr- vagy posztóvértre csak ott erősítenek láncszövet darabokat, ahol annak védenie kell.

A *félvért* jóval egyszerűbb, itt a lábat védő páncéldarabok részben vagy teljes egészében elmaradnak. A csataszoknyát a megfelelő védelem miatt láncnadrággal egészítik ki. Gyakran a térdvértet külön is felveszik, mivel a térd különösen sérülékeny. A mellvért hagyományos értelemben csak a mellvasat tartalmazza, bár általában a hátvassal együtt veszik fel. Alkalmanként váll-, könyök és térdvas egészíti ki, olykor a csataszoknyát is felcsatolják hozzá. Szintén láncinget vagy sodronyinget hordanak alá, ami a lábakat és karokat védi. Essen még néhány szó a sisakokról, miknek szintén rengeteg formája ismert Ynev-szerte. A sisakot sem magában hordják, hanem posztóból, nemezből készült fejvédőt vesznek alá, ami tompítja az ütéseket. A legegyszerűbb sisakok csak a fej tetejét védik. Az igényesebb darabok már rendelkeznek az orr fölé nyúló arcvédővel, oldaluk pedig lenyúlik a fülre. Ez a lenyúló rész akár a Harcos vállláig is érhet. Speciális változata ennek a vödörsisak, ami az arcot is elfedi, mindössze apró réseket és lyukakat hagyva a kilátás és a légzés miatt.

Bonyolultságban ezután következnek az egyszerű rostélyos sisakok, ahol az orrvédőt a mozgatható rostély váltja föl. A legkifinomultabb kétségkívül a teljes vértezetet kiegészítő nagy sisak, ami több részből áll, és az egész fejet, sőt a nyakat is körülveszi.



Opcionális, kiegészítő szabályok

Az alábbiakban néhány, a fegyverekre vonatkozó kiegészítő szabályt adunk közre. Ezek természetesen nem kötelezőek. A KM dönti el, hogy figyelembe veszi-e őket, vagy sem.

A legtöbb fegyvernél sokat számít, hogy forgatója milyen erővel támad. Ezt a *Első Törvénykönyv* rendszere úgy veszi figyelembe, hogy ekkor a Harcos a sebzéshez hozzáadhatja Ereje 16 feletti részét. Ez azonban nem minden fegyverre igaz, hiszen vannak olyanok is, amelyek inkább ügyességet, mintsem erőt kívánnak meg. Mások hatása viszont sokkal jobban függ használójuk erejétől. Az alábbiakban három kategóriára bontjuk a fegyvereket. Az elsőbe tartozik az összes zúzófegyver, a shadleki buzogány, a másfélkezes kard, a pallos, a lovagkard, a handzsár, a csatabárdok és a csatacsákány, amelyek használata leginkább forgatójuk erejére támaszkodik. Ezen fegyverek esetében a Harcos Ereje 14 feletti részét adhatja hozzá a sebzéshez. A második kategóriát alkotják a jann szablya, a tőrkard, a ramiera, a nehézlovas kopja, a fúvócső, a rövid- és az elf íj, valamint az összes nyílpuska típus. Ezek használata közben nincs igazán módja az Erejét használni, ezért ezekre a fegyverekre nem vonatkozik az Erő sebzés járuléka. Végül maradt az összes többi fegyver, amelyek sebzéséhez a megszokott módon az Erő 16 fölötti része adható. Az íjakat alapvetőn úgy készítik, hogy átlagos erejű Harcosok is képesek legyenek felajzani, azonban lehet olyan íjat is csinálni, aminek kihúzásához kivételes erő szükségeltetik. Ezek az íjak természetesen a nyílvesszőt is nagyobb erővel röpítik ki, így annak sebzése is nagyobb lesz. A hosszú íjak megfeszítésének korlátot szab az íjfa szilárdsága, ezért a hosszú íj nyílvesszőjének sebzéséhez legfeljebb +2 adható (ha a Harcos Ereje 18 vagy efölötti). A visszacsapó íjak elég masszívak ahhoz, hogy elbírják az ennél erősebb kihúzást is, ezért a megfelelően kialakított visszacsapó íj sebzéséhez a Harcos Erejéből adódó teljes sebzésjárulék hozzáadható. Ilyen fegyvert azonban nem lehet vásárolni, ezt a karakter vagy maga készíti el, vagy íjkészítő mesterrel csináltat saját Erejéhez mérten egyet. Az ilyen különleges íjak drágábbak az átlagosnál – azok árának két-háromszorosába is belekerülnek. A közönséges visszacsapó íjak sebzéséhez az Erő 16 feletti része adható, de legfeljebb +2.





Az ynevi hadviselés

Hálátlansága dacára is hálás téma, számos kötetet megtöltött már az Univerzum keletkezése óta. Hozzájárulásunk ehelyütt csupán tanulmány terjedelmű, fókuszában pedig Ynev világának harcászata áll.

Szokásos párhuzamokat keresni – és találni – Földünk „hősi" múltja és e fantasztikus, teremtett világ jelene között. A párhuzamalkotás önmagában is félrevezető, hisz míg a Föld történelmét csak a gazdasági és társadalmi szükségszerűség formálta, Ynev arculatának, viszonyainak alakításában más – irracionális – erők is közreműködtek. Hasonlításra ösztönöz természetesen a hadviselés is, de semmiképp sem alkalmasabb arra, mint a tulajdonviszonyok, vagy épp a vallás témaköre. Aki mégis megtenné, magára vessen: feldolgozhatatlan problémákkal, feloldhatatlan ellentmondásokkal kerül majd szembe. Egy ynevi léptékű fantasy – világban nem tanácsos földi ésszel gondolkodni, vaslogikánk helyett szárnyaló képzeletünket kell bevetnünk. Ne feledjük: a kontinens lakói – köztünk saját karaktereink – számára köznapi valóságunk legalább annyi érthetetlen dolgot tartalmaz, mint számunkra az övék.

De vizsgáljuk a kérdést alaposabban, immár a hadviselés szemszögéből!

Párhuzamok és különbségek

A földi hadtörténelemben a szervezett hadseregek megjelenésétől a puskapor hathatós bevetésig közel 4000 esztendő telt el. Időszámításunk előtt 2500 körül megjelennek a sumér pajzsos falanxok, és egyes hadtörténészek szerint 1453-ban zajlik „az első olyan döntő fontosságú ütközet, melyet a tüzérség tűzereje döntött el", amikor is II. Mehmed óriási bronzágyúja lerontja Konstantinápoly falait, ezzel véget vetve Bizánc hatalmának, amely majd ezer esztendőn át tartotta fel az iszlám seregeket.

Yneven csupán a Hetedkor is hosszabb 4000 évnél, ezt megelőzően pedig olyan magas szintű kultúrák léteztek a kontinensen, melyek hatása mind a mai napig érezhető.

A Földön a puska megjelenése és fejlődése lassan a gyalogság oldalára billentette a mérleg nyelvét: a mind pontosabbá váló, mind nagyobb átütőerőt kifejtő lőfegyverek fokozatosan feleslegessé tették a nehéz páncélzatokat, megtörték a lovasság uralmát a csatamezőkön. A várharcászatban eltűntek a magas falak, a karcsú, csipkés tornyok, mert az ilyen erődítmények a fejlődő tüzérség számára nem jelentettek gondot. Helyettük szélesen terpeszkedő, vastag várfalak, lapos, szögletes bástyák jelentek meg, melyeknek építésénél a védő tüzérség hatékonyságának segítése volt a fő szempont.

Yneven ismerik ugyan a puskaport, a tüzérség hatása mégis elhanyagolható: néhány kósza kísérlettől eltekintve e fegyvernem nem is létezik. Lőfegyvert csak a kiválasztottak birtokolnak, a fegyverművesek, akik értik készítésük módját, ritkábbak a fehér hollónál. És van még egy tényező, ami a technikai civilizáció lassú fejlődését indokolja, s ami sosem létezett a Földön: a mágia. Egy olyan világban, ahol az istenek jelenléte valós tény, a varázslatok pedig mondhatni mindennaposak, érthetően más irányba terelődött a történelem.

Nézzük, milyen seregek léteznek a Hetedkorban Ynev világán!

Gyalogság

A legelterjedtebb fegyvernem. Ez érthető, elvégre gyalogságnak minősül a kaszával-kapával felfegyverzett lázadó parasztok tömege éppúgy, mint az a maggan horda, melynek tagjai ordítozva, bunkójukat lóbálva rontanak két fegyvertelen kereskedőre.

A szervezett gyalogság legkezdetlegesebb formáját a Barbároknál találhatjuk. Ezek a törzsi szervezettségben élő emberek komoly erőt képviselnek, bár állandóan fenntartott, a szó hagyomá-



nyos értelmében vett hadseregük nem létezik. A törzs ifjai apjuktól tanulják a fegyverforgatás minden csínját-bínját, nem általános kiképzésen. Életmódjuk, életvitelük az, ami veszedelmes ellenfelekké teszi őket: hozzáedződnek a megpróbáltatásokhoz, kemény, sokat tűrő Harcosokká válnak. Ha törzs főnöke – vagy bizonyos esetekben több törzs vezetője – hadba hívja népét, gyakorlatilag minden épkézláb férfi fegyvert ragad, kézművesből, vadászból Harcossá, katonává válik. Az ilyen barbár seregekben az egyéni bátorság a katonák legfőbb erénye; taktikailag vagy stratégiailag logikátlan esetekben fölösleges hadmozdulatokat kezdenek, oktalan támadásokat hajtanak végre. A harcban elszántak, csak a jól képzett katonaság tudja feltartóztatni őket igaz jól képzett sereg komoly túlerő felett is győzedelmeskedhet. Időnként igazi hadvezérzsenik születnek e vad népek között; ezeknek az embereknek a tehetsége – társaik elszántságával kombinálva – halálos veszedelmet jelent a környező népek számára. A Barbárok legfőbb előnye a rugalmasság, megfelelő vezetés mellett könnyebben és gyorsabban képesek a csata megváltozott körülményeihez alkalmazkodni. Ahhoz azonban, hogy ezt az előnyt kihasználhassák, le kellene mondaniuk az egyéni bátorságukat bizonyító tettek végrehajtásáról, ami sok jó haditervüket meghiúsította már. Javukra szolgál, hogy a többi sereggel ellentétben igen gyorsan képesek mozogni, a leglehetetlenebb helyeken is utat vágnak maguknak, ha kell, hegységeket másznak meg, a legsűrűbb erdőn is átvergődnek, olyan helyeken jelennek meg meglepetésszerűen, ahol az ellenség a legkevésbé számít rájuk. Egyéni bátorságuk – és a természettel való szoros kapcsolatuk – akkor válik igazán előnyükre, ha, úgymód, hazai terepen mozoghatnak. Ha területeiket idegen hatalom reguláris hadserege foglalná el, az erdőkbe, hegyekbe, nádasokba menekült Barbárok azt a harcmodort alkalmazhatják, amit a modern földi hadtudomány gerillaharcnak nevez. A legváratlanabb pillanatokban, kis létszámú csapatokkal törnek az ellenségre a lehető legnagyobb pusztítást okozva, majd nyomtalanul eltűnnek. Ha reguláris hadseregekbe szervezhetnék őket, ideális felderítők lehetnének, olyan egyenetlen nehéz terepen is megállnák helyüket, ahol egyéb gyalogcsapatok nem képesek a számukra előnyt biztosító alakzatokat felvenni, vagy a lovasságnak nincs helye manőverezni; a Barbároknak ilyen helyzetekben nincs ellenfelük.

Bár kategóriákkal gyengébbek, a Barbárokéhoz hasonló harcmodort alkalmaznak a goblin és ork csapatok, hordák is. Harci képességeik elmaradnak a Barbárokéi mögött, elszántságban azonban vetekszenek velük, kegyetlenségben pedig messze fölülmúlják őket. A különbséget leginkább az mutatja, hogy az ork, goblin csapatokat könnyebb irányítani – bár erről megoszlanak a nézetek, egyes elemzők szerint az ilyen csapatok sokszor azért vallanak kudarcot, mert egymás torkának esnek. Ez főleg akkor jellemző rájuk, ha elpártol tőlük a hadiszerencse.

A barbár törzsekkel szemben Yneven számtalan, magas fokon civilizált társadalom létezik. Általában ősi civilizációk alapjaira épülnek, tehát történelmük sokkalta távolabbra nyúlik vissza, mint a földi emberiség civilizációjáé. Természetesen az egymással harcoló királyságok, birodalmak mindenütt katonaságot szerveztek. E szervezett katonaság jellegzetessége, hogy a társadalomban megjelent egy olyan (nem játéktechnikai értelemben vett) Harcos kaszt, melynek feladata csupán a hadakozás volt. Mivel Ynev hadvezérei hamar rájöttek, hogy a jó hadseregben a katonák nem lehetnek mindenre kiképezve, kezdetét vette a specializáció, ami különféle haderőnemek megjelenéséhez vezetett. A gyalogság fejlődését az elmúlt pár ezer esztendőben a lovasság irányította, tűnjék bármily furcsának ez a kijelentés.

Általános felfogás szerint a nehézfegyverzetű lovasság, amely rohama súlyával zúzza szét az ellenséges csapatokat, egyeduralkodó a csatamezőkön. Ez természetesen nem száz százalékig igaz, mert az évezredek során olyan gyalogsági alakulatok jelentek meg, amelyek képesek feltartóztatni az előrezúduló lovasságot.

A legismertebb ezek közül a falanxnak az a formája, amely a kontinens Hetedkorában Abaszisz földjén éli fénykorát. Lényege, hogy a remekül képzett katonákból álló egységet a stratégia tömör egészként kezeli és mozgatja a harcmezőn. A katonák egymást fedezik, segítik a harcban. Az, hogy ez a hatékony harcrend mégsem terjedt el egész Yneven, csak annak köszönhető, hogy a katonák kiképzéséhez rendkívül sok idő szükséges, háború esetén az ilyen csapatokat nem lehet feltölteni frissen elszegődött újoncokkal – ahogy a mondás tartja, a rosszul kiképzett falanx fölszereltsége és önsúlya folytán is képes bizonyos eredmények elérésére, győztes ütközetek megvívásához azonban már tökéletesen összehangolt alakulatok, hideg fejű veteránok szükségesek.

A gyalogság legfőbb fegyvere a lovasok ellen a lándzsa, melynek hossza elérheti a három-négy métert. Ezekkel szó szerint távol lehet tartani a lovasságot a gyalogosok arcvonalától. Örök érvényű igazság ugyanis, hogy ha az arcvonal átszakad, a lovasság lesöpri a gyalogosokat a föld színéről. A szoros összetartás a jól képzett gyalogságra leselkedő legfőbb veszedelem kulcsa is egyben: ha az egységet alakzatváltás közben éri támadás, a stratégának iszonyatos veszteségekkel kell számolnia.

A gyalogság Ynevre jellemző másik formája a lovagság mellett fejlődött ki. Az ilyen gyalogosok teljes vértezetben állnak ki, fegyvereik tipikusan gyalogsági fegyverek, azaz nehéz, kétkezes alkalmatosságok. Ezek mellett nem lehet pajzsot hordani, ám a védelmet amúgy is a kiváló minőségű páncélzat biztosítja. A kétkezes fegyver – és ezt néhány játékos kedvéért jegyezzük meg – jellegzetesen gyalogos fegyver, lóról történő alkalmazása igencsak nehézkes. Hogy hogy áll a helyzet a Lovagokkal? Nos, a Lovagok legalább annyiszor bocsátkoznak gyalogos párviadalokba, mint lovas küzdelmekbe. Az ilyen kétkezes fegyverrel ellátott gyalogság olyan esetekben, ahol a lovasság nem tudja teljes erejét kifejteni, végzetesnek bizonyulhat: a súlyos fegyverek átütő erejének nem áll ellen se a pajzs, se a páncél.

Felvetődött azonban egy probléma, amely a vonuló, vagy nem harcrendben álló nehézgyalogság – különösen a falanxok – megtámadása során jelentkezett. Mint már említettük, az ilyen csapatok meglehetősen nehezen mozdulnak, állnak föl; nem egy csúfos vereség következett be amiatt, hogy a vonuló, vagy a közeledő ellenség fogadására alakzatot váltó csapatokat oldalirányú támadás érte. Ennek kiküszöbölésére jöttek létre azok a gyalogos csapatok, amelyeket sokkal könnyebb fegyverzet és sokkal szabadabb mozgás jellemez. Ezeket az alakulatokat többnyire portyázóknak nevezik. Gyalogosok lévén nem tudnak akkora területet bemozogni, mint nyeregben ülő társaik, a vonuló seregek biztosításában mégis fontos szerep hárul rájuk. Ezt a biztosítást természetesen csak szűkebb körben képesek elvégezni – de a lovasságnál erről ejtünk még néhány szót. Nagy hátránya ezeknek a csapatoknak, hogy a lovasság számára ritkán jelentenek problémát, kincset érnek viszont egyenetlen terepen, ahol nincs hely komolyabb csapatmozgásra, különösen nehézfegyverzetű alakzatok felállítására. Az egyik – ha nem a legjobb – ilyen csa-

pattestet Yllinor kalandozó-királya, Mogorva Chei állította fel a Kráni-hegység bérceinek árnyékában élő tarranokból, akik a barbár hadviselés számos előnyét meghonosították seregében.

A gyalogkatona kezében akad néhány olyan eszköz, amely hihetetlenül veszélyes még a teljes vértezetű lovasságra is. A íjakról és a számszeríjakról van szó.

Az íjászat hagyománya Ynev világán – akár a Földön – az ősidők homályába vész. Legendás művelői az elfek, a belőlük szervezett íjászalakulatoknak nincs párja a nap s a holdak alatt. Számtalan ország, birodalom ismerte fel az íj jelentőségét a hadviselésben, saját íjászcsapatokat állítottak mind, igyekeztek behozni az elfek e téren mutatkozó előnyét – inkább szerény, semmint látványos sikerrel. Az ifjú civilizációk seregeiben az íjászcsapatokat lassanként a számszeríjjal és hagyományos íjjal felszerelt, vegyes csapatok váltják fel; a hagyományos íjak tűzgyorsaságát a könnyű számszeríjak próbálják utánozni, de hadszíntéren inkább a hihetetlen átütőerejű, nehéz számszeríjak tömeges alkalmazása jellemző.

Mivel az íjászok sem megfelelő fegyverrel, sem kellő ismeretekkel nem rendelkeznek a közelharchoz, a csata sűrűjében igen sebezhetőek. Ha egy csapatot meg tud közelíteni egy ellenséges csapat, valószínűleg meg is semmisíti. Mivel azonban egy jó íjász kiképzése évekig tart (egyes helyeken gyermekkoruktól nevelik őket), nagy becsben állnak a legtöbb hadvezér szemében. Egy jól képzett íjászalakulat megközelítése nem veszélytelen, hiszen – különösen ha elfekről van szó – a nyílzápor enyhe kifejezés arra, amit ilyenkor az ellenségre zúdítanak. A jó hadvezérek azonban semmit sem bíznak a véletlenre: az íjászokat majd minden ynevi ármádiában külön csapatok védik. E védelem különöse a számszeríjász osztagokra fér rá, hiszen tűzgyorsaságuk meg sem közelíti egy hagyományos íjat kezelő íjászét. Érdekes „hibrid" csapatok alakultak ki a pusztán defenzív feladatokkal íjászok mellé kirendelt gyalogos alakulatokból, sőt, a Hetedkor derekán megjelentek a támadással együtt mozgó, kocsizó íjászkülönítmények is.

Szükséges megjegyeznünk, hogy egyes vidékeken a nemesi származású hadvezérek még mindig másodrendűként kezelik az íjászokat, mi több, a gyalogság egészét. Mondják, Toron kudarcaiért az egymást követő Zászlóháborúkban ez a szemlélet a felelős.

A gyalogságnál kell megemlítenünk a seregek szerves részét képez, nem reguláris csoportokat. Ezek a kiegészítő egységek együtt mozognak a tényleges sereggel, feladatuk néha egészen speciális. Egyes ynevi hadvezérek olyan embereket tartanak maguk mellett, akik – modern kifejezéssel élve – műszaki feladatokat látnak el; hidakat vernek, várak falai alatt ostromgépeket szerkesztenek és működtetnek. E „hadmérnökök" és segédeik a hetedkori hadviselésben már-már nélkülözhetetlenek. A csapatok mellett megtalálhatjuk azokat a mesterembereket – fegyverkovács, patkolókovács, ács, szakács, stb. – akik semmi mással nem foglalkoznak, csak a Harcosok kiszolgálásával. Minél nagyobb létszámú a kísérők tábora, annál nehezebben mozdul maga a sereg – az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy nagyobb létszámú ármádia esetében a fennmaradás bajos (a létezés pedig roppant unalmas) lenne nélkülük. A vonuló csapatokat olykor árusok, mutatványosok, rosszféle nők, okulni vágyó diákok és hullarablók is kísérik.

Lovasság

Ha ezt a szót halljuk vagy látjuk, rögtön vagy vágtató huszárokra, vagy dübörögve támadó vastorony lovagokra gondolunk. A huszárságnak Yneven nincs létjogosultsága, hiszen a létrehozását indokló puskapor – mint az már említettük – sosem jelent meg tényezőként a kontinens hadszínterein. A „talpigvasban" lovasság ellenben évezredek óta virágkorát éli. Mivel e vitézek zöme felesküdött lovag, hadászati jelentőségükön túl igen markáns embereszményt is megtestesítenek. Az egymást követő korokban a nehézlovasság keveset fejlődött; Ynev Harcosai közt már a kyrek eljövetele előtti időkben is akadtak képviselőik.

Valaha – az Óidők ködében – a kengyel használata lehetett az első lépés. A növekvő tudású kovácsok, a mind tökéletesebb páncélok egyre hathatósabban védték a küzdőket a sérülésektől. Az eleinte fémekkel, fémgyűrűkkel megerősített bőrvérteket felváltották a láncingek, utóbb a merev vértek. A merev természetesen idézőjelbe teendő, hiszen a teljes vértek között a rugalmasság igazi csodái is megtalálhatók.

A nehézlovasság/lovagság fegyvere a kopja, amely a párviadalokon, tornákon tompa, a csatákban azonban tűhegyes végű. A lovasok e fegyverrel képesek valóban elsöprő erejű támadásokat indítani. Kis pajzsot hordanak még, s egy-egy szabadon választott fegyvert arra az esetre, ha a roham lendülete megakadna – ez esetben a kopja – értelemszerűen használhatatlan. A nehézlovasság leggyengébb pontja a ló. A vértezet, a felszerelés hordozásához nagytestű, strapabíró hátasokra van szükség, értékük a tenyésztés és a felkészítés sajátságaiból következően igen nagy. (Az egyik szélsőséget a kráni ló jeleníti meg: e mágikus úton létrehozott csatamén azonban kizárólag a Sötét Birodalom Harcosai számára hozzáférhető!) Az ilyen nehézlovassági csapatok, ha támadásba lendülnek, szörnyű pusztításra képesek, ám egyénenként fokozottan sebezhetők – különösen igaz ez olyan esetekben, mikor a lovascsapat rajtaütés áldozatává válik. A nehézlovasság roppant nehezen mozog, híres-hírhedt rohamaihoz tetemes helyre van szükség, a már lendületbe jött nehézlovasság pedig bajosan tud kitérni, ha váratlanul terepakadályokkal kerül szembe. Az ilyen egységek – különösen ha lovagság kiállította egységről van szó, melyben neves személyek, főrangúak is akadnak – igen értékesek úgy anyagi, mint erkölcsi szempontból. A nehézlovasság bevetését – megfontolt hadvezér esetében legalábbis – gondos mérlegelés előzi meg. Előfordult már olyan eset, ahol a „mindent a lovasságnak" elv értelmében rohamra küldött nehézlovasság színe-virága elhullott, mert gondosan előkészített csapdába estek.

Yvenen létezik persze olyan lovas harcmodor, ami ennél nagyobb hatékonysággal dicsekedhet, rendkívüli rugalmassága pedig méltó ellenfelévé teszi a nehézvértezetű lovasságnak is. Ők a nomádok, a lovas íjászat bajnokai, a lovaglás nagymesterei. Északon Ilanor vadászai, Délen a lovas nomádok képviselik e „műfaj" legjobbjait. A könnyűlovasság a szervezett hadseregeken belül portyázó feladatokat lát el, Harcosai a vonuló, felfejlődő ármádiák körüli területeket tisztítják meg, derítik fel nagyobb mélységben; velük működnek együtt azok a könnyűgyalogos portyázók, akikről fentebb már szót ejtettünk. A könnyűlovasság azonban – noha erre a stratégiák csak fokozatosan döbbentek rá – önálló harci feladatok megoldására is alkalmas. Képes gyors, váratlan támadások végrehajtására, az ellenséges támadások megzavarására, s számtalan olyan manőverre, melyek gyorsaságot és rugalmasságot követelnek.

Tény, hogy egyetlen regulárisan szervezett, könnyűfegyverzetű lovasegység sem lesz képes soha a nomádok, vagy az ilanori vadászok nyomába érni. Ők évezredek alatt fejlesztették tökélyre lovastudományukat, harcmodorukat. Egyes elemzők szerint ha a nomádokat szervezett hadseregbe lehetne kényszeríteni, a világ második legjobb lovassága válhatna belőlük (az első mindig az ilanori marad) – mások szerint nyomban elveszítenék hatékonyságukat. Hogy mi lenne az eredmény, persze sosem fogjuk megtudni; marad a bizonyosság, hogy a lovas hadviselés legfegyelmezetlenebb, de sokszor leghatékonyabb válfaját testesítik meg.

VÁRAK, ERŐDÖK, SZÖRNYETEGEK

A két fő haderőnem után szólnunk kell az ynevi hadviselésre ugyancsak jellemző várharcászatról is.

A várak akkor jelentek meg a kontinensen, amikor a vándorló népek letelepedtek, az uralkodók az államszervezet megszilárdításához, a határok biztosításához láttak.

A honfoglalók első dolga természetesen nem az erődépítés volt, de amint elfoglaltak egy-egy termőterületet, az ott élőknek rá kellett jönniük: településük a sebesebben mozgó nomádok támadásainak célpontjává vált. Mivel a nyílt szerkezetű települések viszonylag védtelenek, a helyben lakóknak pedig családjuk, tulajdonuk védelmére is gondolniuk kellett, megkezdődött a mesterséges terepakadályok, árkok, falak létesítése.

A legkezdetlegesebb erődítések a településeket körülvevő karó- és földsáncok voltak, melyeket manapság is láthatunk a barbár törzsek területén, sőt Ilanorban is akad belőlük néhány. Lassan tanultak az építők, változott az anyag és a stílus; évezredek röppentek el, mire a várépítés eljutott azokba a magasságokba, amelyeknek a csodáit manapság láthatjuk. A klasszikus várépítés csúcsa vitathatatlanul a délvidéki Viadomo, ahol az Oroszlánszív Lovagrend központja található. Mind a mai napig bevehetetlennek bizonyult. Minden ynevi építész elé a várépítés mintapéldájaként állítják a mesterek.

A városerődítés a Godorai Birodalomban érte el tetőpontját. E csodálatos és ijesztő, monumentális erődrendszerek közül ma már csak az erioni városfalkomplexum maradt meg. E komplexum gigászi méreteit csak az foghatja fel, aki ott áll a 65-70 méter magas, széles fal tetején. Az alapelgondolás építésekor az lehetett, hogy mint egy új lakónegyed, a helyenként fél mérföld vastag falakban lakásokat alakítanak ki. Ezt látszik igazolni az a tény, hogy az erioni városfal egyes részei ma is lakottak, míg egyéb helyeken sötét és vészterhes üregrendszert rejt a fal gyomra.

Viadomóban így tanítják: a lovasság azért van, hogy területeket hódítson meg, várat azért építünk, hogy az adott területet megtarthassuk. A vár- és városostromok természetesen szerves részét képezik az ynevi hadviselésnek, a várharcászatnak igazi specialistái is akadnak. Meg kell jegyeznünk, hogy a várostromok jórészt különböznek a földi történelem klasszikus ostromaitól, itt kap ugyanis igazán jelentős szerepet a mágia. A várak építésekor a mágikus védelem létrehozása ugyanolyan fontos szerepet játszik, mint a klasszikus védművek létesítése – az erősség nem maradhatna fenn egyik hiányában sem. Szinte minden várban található egy vagy több úgynevezett rúnatorony, amely az erődítmény – vagy egy meghatározott falszakasz, bástya – mágikus védelmét szolgálja.

Az erődök nyújtotta előnyökről a mozgásban lévő seregek sem szívesen mondanak le. A táborok erődítése szinte minden hadseregben bevett szokás, a csúcsot azonban változatlanul az abasziszok tartják: a falanxharcosok szinte minden táborhelyüket kínos precizitással építik meg, hosszabb táborozás esetén karó- és földsáncokat építenek, árkokat ásnak. Az ő találmányuk az általuk comintratornak nevezett szekér. A legjobb fordítása erődszekér, de egyesek előszeretettel nevezik bástyaszekérnek is. Ez az igen nehéz alkotmány hat-nyolc, néha tíz pár keréken gördülő monstrum, amelyet nyolc-tíz ökör vontat. A tűz ellen vékony fémborítással ellátott faalkotmány egy gördülő bástyaszerűség. Síkságokon alkalmazzák, a táborok védelmét szolgálja. A tetején levő fedezékekből íjászok lőhetnek, gyomrában sok esetben karókat szállítanak a karósáncokhoz. Bár igen nehézkes, sok abasziszi parancsnok, ha csak teheti, magával viszi. Az erődszekereknek létezik könnyebb változata is, mely Gro-Ugon sztyeppéin tűnt fel. A goblinok által alkalmazott – abasziszi mintájánál jóval egyszerűbb felépítésű – szekeret csatákban bevetik. Mivel ezek megállítása egyszerű lenne azzal a módszerrel, hogy az igavonó állatokat lemészárolja az ellenség, sok esetben rabszolgákkal vontatják. Ezeket a szerencsétleneket rafináltan kötik be a szekér elé, szökni nincs esélyük, és ha nem a parancsnak megfelelően mozognak, a fedezékben ülő goblin felügyelő korbáccsal vág rajtuk végig. A kontinensen használnak még egyéb harci kocsikat is, bár szerepük a hetedkori hadviselésben elenyésző.

A legjellegzetesebb és leggyakrabban használt szekerek a társzekerek, amelyekkel a felszerelést, és sok esetben az utánpótlást szállítják. Bár meglehetősen lenézett emberek ezek a szekeresek, a hadvezérek – legalábbis az okosabbja – tudja, hogy az utánpótláson és felszerelésen legalább annyi múlik, mint a támadó sorokon. Egyes országokban a társzekerekből alakítanak ki szekértáborokat, az ilyen „erődítmények" szükség esetén könnyen összeállíthatóak és gyorsan mobilizálhatók.

A seregeknél meg kell még említenünk a szörnyeket. A szörnyetegek tágabb értelmezésben az orkok, goblinok és egyéb Káosz teremtette lények – ezek sokszor alkotnak szervezett seregeket. Szűkebb értelmezésben a szörnyetegek hadbavonultatása leginkább Kránra jellemző: a Tizenhármak ereje elegendő ahhoz, hogy az állati gondolkodású szörnyetegeket is seregeik hasznos tagjaivá tegyék. Iszonyatos dolgok is akadnak a kráni csatasorokban, ezek jobbára akkor bukkannak fel, ha nem elegendő a birodalmi légiók ereje.

Az Elátkozott Vidék történetéből tudjuk: Orwella, a Rettenet Asszonya sem válogatott az eszközökben, ha megcsappant hadseregét kellett feltöltenie. Borzalmas, de e területén gyakoriak voltak a kyrek ellen hadba vonuló élőholtak. A hadseregekben „szolgáló" szörnyetegek leghíresebb példái mégis az anuriai sárkánylovasok; ezek, mint az köztudott, a kyrek és Orwella közötti utolsó összecsapásokban játszottak döntő szerepet.

Jelenleg a leggyakrabban zaurakokat, wakrarákat, goblinokat, orkokat, trollokat, magganokat láthatunk a különböző seregekben. (A különböző alatt Krán, Gro-Ugon, alkalmanként Toron seregeit értjük!) A legjellegzetesebb kráni szörnyeteg – bár sokan nem tartják annak – a kráni csataló. Orkokat a Kránnal szembenálló országok ármádiáiban is találhatunk, ilyenek a dartonita seregek híres és rettegett fehér orkjai, nemkülönben az Északi Szövetség hercegségeit védelmező udvari ork

alakulatok. Ez utóbbiak nehezen tudták magukat elfogadtatni a Káosz ellen hadakozó embernépekkel, de végül szó szerint kivívták az elismerést.

Hadvezérek

Ők a hadseregek vezetői, akiknek a döntésein ezrek élete, csaták kimenetele, esetenként országok sorsa múlik. Akadnak országok – bár elég ritkák –, ahol a rátermettség az egyedüli szempont, ilyen például Yllinor. A legtöbb helyen a hadvezérek hosszú szamárlétrán mennek végig, mire olyan posztra juthatnak, ahol seregek irányítását bízzák rájuk. A kor, mint mondják, éretté tesz, de vannak emberek, akik túl öregek már a hadvezetéshez, mire döntéshozói pozícióba jutnak. A másik utat főként a nagy múltú nemes családok sarjai járják: ők születésük jogán válnak hadvezérré. Akadnak példák, hogy az így vezető posztra jutottak tehetségesek voltak, de gyakoribbak az ostobák, akik különféle eszmék és célok nevében csak vágóhídra küldik katonáikat.

Szerencsére – s katonái szerencséjére – Ynev történetében gyakoribbak a tehetséges hadvezérek, bár ha az egyszerű embereket kérdeznénk, sok esetben e tényt nem neveznék szerencsésnek. A jó hadvezérek ugyanis háborúznak, a háborút pedig minden világban a polgári lakosság sínyli meg leginkább.

Ynev hadtörténelmének fontos tényezői a Kalandozók. E kicsiny csapatok elképesztő erőt képviselnek: a leglehetetlenebb feladatokat hajtják végre, néha mélyen az ellenség háta mögött. Azt, hogy mire is képes néhány merész Kalandozó, mindannyian nagyon jól tudjuk. Azt, hogy az ynevi hatalmasságok is tisztában vannak e ténnyel, mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a Vörös Hadurak egyike épp a Kalandozók vezére. Csak Kalandozóból álló hadsereg még nem létezett Ynev hosszú történelme során, de a legendák szerint ha Eriont támadás érné, a kontinens Kalandozói mind összegyűlnének védelmére.

A csaták fontos alkotóeleme a mágia. A harctereken leggyakoribb fajtája a papi mágia, hiszen az áldásokkal csatába küldött csapatok jobban harcolnak, ezen felül sok Pap segédkezik a sebesültek ellátásában is. Az isteni segítség, ha csak Papokon keresztül érkezik is, minden hadsereg harci kedvét növeli. Ez szinte elengedhetetlen a Paplovagok esetében, hiszen számukra az isteni „jóváhagyás" a legtöbbször elengedhetetlen. Feljegyeztek olyan eseteket is, amikor Papok vagy egyéb varázstudók idegen létsíkok teremtményeit idézték meg a csataterekre. Egy küldött, egy démon megjelenése döntő mértékben befolyásolhatja egy-egy csata végkimenetelét.

Természetesen a Varázslók is foglalkoznak harctéri mágiával, de a támadó varázslatok legtöbb estben az alkalom szülte lehetőségekhez alkalmazkodnak. Tudományosan és behatóan főként a védelemmel foglakoznak a varázslók. A vezérelv: kárhoztassuk tehetetlenségre az ellenfél varázstudóit azzal, hogy meggátoljuk varázslatai létrejöttét! Ilyen módszer például a védőrúnák elhelyezése csapatzászlókon jelvényeken. E varázslatok sok esetben térben lezárják a mágia útját, hogy semminemű térmágiával ne lehessen a csapatra hatni. Sok esetben asztrális töltetű mágikus ábrákat alkalmaznak, amelyek az ellenfél megfélemlítésére szolgálnak. A csapattal tartó Varázslók legfőbb feladata általában az ellenfél varázstudóinak semlegesítése.

Mindvégig varázslókat említettünk, noha gyakorlatilag minden varázshasználó elő szokott fordulni az ynevi harctereken. Az alakulatokkal együtt mozgó varázshasználókat a szakzsargon és a népnyelv – javukra túlozva – csatamágusokként emlegeti.

A mágia a legnagyobb szerephez ostromok alkalmával jut. Természetesen a védők ilyenkor is igyekeznek mágikusan lezárni, megközelíthetetlenné tenni a falak övezte területet. Erre szolgálnak a korábban már említett rúnatornyok, melyek mindig a térmágia számára zárnak le egy-egy erődítményt. A rúnatornyokban – ha a vártulajdonosnak megfelelő anyagi eszközök állnak rendelkezésre – egyéb védelmek is elhelyezhetők; ezek titkai az adott erősség legszigorúbban őrzött titkai közé tartoznak.



Említésre méltó még az a hetedkori újítás, hogy egyes különleges alakulatok Pszi-alkalmazókat használnak fel „híradósok" gyanánt. Az ilyen telepatikus kapcsolat sok esetben rendkívül fontos, az egymástól nagy távolságokra levő egyének koordinált mozgását teszi lehetővé. Az ilyen Pszi-alkalmazókat gondosan válogatják ki, hiszen komoly szerephez jutnak az akciók irányításánál. Természetesen alkalmazásuk erősen korlátozott, hiszen a kapcsolattartás jelentős mennyiségű Pszipontot igényel.

Ynev seregei, mint a fentiekből kiviláglott, a kornak, a technikának, no meg a jelenlévő mágiának megfelelően alakultak, fejlődtek. A hadak történelmi hagyományokra épülő szervezeti felépítéssel rendelkeznek, melyek természetesen figyelembe veszik az adott ország lehetőségeit. Földi léptékkel elképesztő méretű hadjáratok zajlottak a kontinensen – gondoljunk csak a Mogorva Chei vezette vándorútra, vagy a kyrek csatáira Orwella és szolgái ellen. Sok esetben évezredes birodalmak buktak el egy-egy háborúban, vagy épp új királyságok, birodalmak emelkedtek fel; Ynev történelme, akár a Földé, szüntelen háborúk története. Fegyverek alakították, formálták a határokat, és ha a mágia bele-beleszól is csatákba, a meghatározó tényező a fegyverforgató férfiak alkotta sereg marad. Legyenek Barbárok, vagy vad paripán száguldó ilanori lovasok, Abaszisz büszke falanxharcosai, vagy talpig vasba öltözött lovagok, a királyságokban, birodalmakban még midig ők az öklök. Ha Te, Kalandozó, Te is közülük való vagy, készülj! A fegyvered nem fog megrozsdásodni; száz csata hív, hogy dicsőséges és híres Harcos váljék belőled.

De vigyázz! Sokan hullanak el a csatatereken, nyugszanak névtelenül, csak a hollók és keselyűk – ők minden csatából hasznot húznak – emlékeznek rájuk. S bármily messzi földekre jutott is a híred, sose feledd: ha hibázol, ha erődet túlbecsülöd, elbukszor, s csak emléked marad meg örökre. Bizony, barátom: mielőtt a legnagyobbak közé emelkednél, Kalandozóként is halandó maradsz...

Tartalomjegyzék

Második Törvénykönyv

Harcosok, barbárok, gladiátorok kézikönyve

M.A.G.U.S.

avagy

a kalandorok krónikái

Karakterlap

A Karakter képe

Nem | Szeme színe | Haja színe | Súlya | Magassága

Valós kor | Látszólagos kor | Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma | Kalandmester

Tulajdonságok

Különleges képességek és jellemzők

Vonzalom

Gyülölet, Irtózat

Félelem

Társak, Ismeretségek

Ellenségek

Ismertség

MAGUS

Erő		Sebzés járulék
Gyorsaság		Páncélban
Ügyesség		Páncélban
Állóképesség		
Egészség		
Szépség		
Intelligencia		
Akaraterő		
Asztrál		

Életerő

Akt. Ép:	Max Fp:	Akt. Fp:
Max. Ép:	Fp/szint:	
Alap Ép:	Alap Fp:	
Módosítók: Egészség:	Módosítók: Akaraterő: Állóképesség:	

A Karakter neve

Kaszt

Faj

Jellem

Vallás

Szülőföld

Iskola

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok	Pontok a következő szinthez

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Támadó Érték (TÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Célzó Érték (CÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ képzettség

Iskola típusa

Használat foka

Használat szintje

Max. ψp	Akt. ψp
ψp/Szint	

ψ pajzsok

	Asztrál	Mentál
Statikus		
Dinamikus		
Tudatalatti		
Mágikus		
ME		
Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)		

Szent szimbólum	Címer

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp.

Módosítók

Feltöltődés módja

Egyéb helyen tárolt Mp.

Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max. SFÉ	Állapota
Aktuális SFÉ	Megjegyzés

Pajzs

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
KÉ	TÉ
Sebzés	VÉ

Harcérték módosítók

Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések

MAGUS

M A G U S

Kézben tartott fegyver:

Jobbkezes
Balkezes
Kétkezes

Fegyver	Fok	Tám/kör	KÉ			TÉ			VÉ			Sebzés	Fegyverdobás	Lefegyverzés	
			Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül				

Nyilvesszők száma:

Speciális lövedékek:

Célzófegyver	Fok	Tám/kör	KÉ			CÉ			Távolság	Sebzés	Célzás	Lovas Íjászat	
			Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül					

Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%

KP alap

aktuális KP

KP/szint

Módosítók

INT:

ÜGY:

M A G U S

M A G U S

Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek

Arany	Ezüst	Réz
Mithrill	**Drágakő**	**Egyéb**

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

Ricco & Gazsi Design

M A G U S

M.A.G.U.S.

avagy a kalandorok krónikái

Karakterlap

A Karakter képe

Nem | Szeme színe | Haja színe | Súlya | Magassága

Valós kor | Látszólagos kor | Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma | Kalandmester

Tulajdonságok

Különleges képességek és jellemzők

Vonzalom

Gyülölet, Irtózat

Félelem

Társak, Ismeretségek

Ellenségek

Ismertség

M A G U S

Erő		Sebzés járulék
Gyorsaság		Páncélban
Ügyesség		Páncélban
Állóképesség		
Egészség		
Szépség		
Intelligencia		
Akaraterő		
Asztrál		

Életerő

Akt. Ép:	Max Fp:	Akt. Fp:
Max. Ép:	Fp/szint:	
Alap Ép:	Alap Fp:	
Módosítók: Egészség:	Módosítók: Akaraterő: Állóképesség:	

A Karakter neve

Kaszt

Faj

Jellem

Vallás

Szülőföld

Iskola

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok	Pontok a következő szinthez

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Támadó Érték (TÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Célzó Érték (CÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ képzettség

Iskola típusa

Használat foka

Használat szintje

Max. ψp	Akt. ψp
ψp/Szint	

ψ pajzsok

	Asztrál	Mentál
Statikus		
Dinamikus		
Tudatalatti		
Mágikus		
ME		
Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)		

Szent szimbólum	Címer

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp.

Módosítók

Feltöltődés módja

Egyéb helyen tárolt Mp.

Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max. SFÉ	Állapota
Aktuális SFÉ	Megjegyzés

Pajzs

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
KÉ	TÉ
Sebzés	VÉ

Harcérték módosítók

Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések

M A G U S

Kézben tartott fegyver:			KÉ			TÉ			VÉ			Jobbkezes / Balkezes / Kétkezes			
Fegyver	Fok	Tám/ kör	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Sebzés	Fegyverdobás	Lefegyverzés	

Nyilvesszők száma:			KÉ			CÉ			Speciális lövedékek:				
Célzófegyver	Fok	Tám/ kör	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Távolság	Sebzés	Célzás	Lovas íjászat	

Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	KP alap
									aktuális KP
									KP/szint
									Módo-sítók
									INT:
									ÜGY:

MAGUS

Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek

Arany	Ezüst	Réz

Mithrill	Drágakő	Egyéb

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

Ricco & Gazsi Design

MAGUS

M.A.G.U.S.

avagy a kalandorok krónikái

Karakterlap

A Karakter képe

Nem	Szeme színe	Haja színe	Súlya	Magassága

Valós kor	Látszólagos kor	Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma

Kalandmester

Tulajdonságok

Különleges képességek és jellemzők

Vonzalom

Gyülölet, Irtózat

Félelem

Társak, Ismeretségek

Ellenségek

Ismertség

M · A · G · U · S

Erő		Sebzés járulék
Gyorsaság		Páncélban
Ügyesség		Páncélban
Állóképesség		
Egészség		
Szépség		
Intelligencia		
Akaraterő		
Asztrál		

Életerő

Akt. Ép:	Max Fp:	Akt. Fp:
Max. Ép:	Fp/szint:	
Alap Ép:	Alap Fp:	
Módosítók: Egészség:	Módosítók: Akaraterő: Állóképesség:	

A Karakter neve

Kaszt

Faj

Jellem

Vallás

Szülőföld

Iskola

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok

Pontok a következő szinthez

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Támadó Érték (TÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Célzó Érték (CÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ képzettség

Iskola típusa

Használat foka

Használat szintje

Max. ψp	Akt. ψp
ψp/Szint	

ψ pajzsok

	Asztrál	Mentál
Statikus		
Dinamikus		
Tudatalatti		
Mágikus		
ME		
Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)		

Szent szimbólum | Címer

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp.

Módosítók

Feltöltődés módja

Egyéb helyen tárolt Mp.

Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max. SFÉ	Állapota
Aktuális SFÉ	Megjegyzés

Pajzs

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
KÉ	TÉ
Sebzés	VÉ

Harcérték módosítók

Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések

M · A · G · U · S

Kézben tartott fegyver:	KÉ	TÉ	VÉ	Jobbkezes Balkezes Kétkezes

Fegyver	Fok	Tám/kör	KÉ Alap / Mód.	KÉ Páncél-ban	KÉ Páncél nélkül	TÉ Alap / Mód.	TÉ Páncél-ban	TÉ Páncél nélkül	VÉ Alap / Mód.	VÉ Páncél-ban	VÉ Páncél nélkül	Sebzés	Fegyverdobás	Lefegyverzés	

Nyilvesszők száma:	KÉ	CÉ	Speciális lövedékek:

Célzófegyver	Fok	Tám/kör	KÉ Alap / Mód.	KÉ Páncél-ban	KÉ Páncél nélkül	CÉ Alap / Mód.	CÉ Páncél-ban	CÉ Páncél nélkül	Távolság	Sebzés	Célzás	Lovas íjászat	

Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%

KP alap

aktuális KP

KP/szint

Módosítók

INT:

ÜGY:

M A G U S

Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek

Arany	Ezüst	Réz

Mithrill	Drágakő	Egyéb

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

Ricco & Gazsi Design

M A G U S

M.A.G.U.S.

avagy a kalandorok krónikái

Karakterlap

A Karakter képe

Nem | Szeme színe | Haja színe | Súlya | Magassága

Valós kor | Látszólagos kor | Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma | Kalandmester

Tulajdonságok

Különleges képességek és jellemzők

Vonzalom

Gyülölet, Irtózat

Félelem

Társak, Ismeretségek

Ellenségek

Ismertség

M · A · G · U · S

Erő		Sebzés járulék
Gyorsaság		Páncélban
Ügyesség		Páncélban
Állóképesség		
Egészség		
Szépség		
Intelligencia		
Akaraterő		
Asztrál		

Életerő

Akt. Ép: Max. Ép: Alap Ép:	Max Fp: Fp/szint: Alap Fp:	Akt. Fp:
Módosítók: Egészség:	Módosítók: Akaraterő: Állóképesség:	

A Karakter neve

Kaszt
Faj
Jellem
Vallás
Szülőföld
Iskola

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok
Pontok a következő szinthez

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Támadó Érték (TÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Célzó Érték (CÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ képzettség

Iskola típusa
Használat foka
Használat szintje

Max. ψp ψp/Szint	Akt. ψp

ψ pajzsok

	Asztrál	Mentál
Statikus		
Dinamikus		
Tudatalatti		
Mágikus		
ME		
Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)		

Szent szimbólum	Címer

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp.

Módosítók
Feltöltődés módja
Egyéb helyen tárolt Mp.
Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max. SFÉ	Állapota
Aktuális SFÉ	Megjegyzés

Pajzs

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
KÉ	TÉ
Sebzés	VÉ

Harcérték módosítók

Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések

M · A · G · U · S

Kézben tartott fegyver:

KÉ	TÉ	VÉ

Jobbkezes

Balkezes

Kétkezes

Fegyver	Fok	Tám/ kör	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Sebzés	Fegyverdobás	Lefegyverzés

Nyilvesszők száma:

KÉ	CÉ

Speciális lövedékek:

Célzófegyver	Fok	Tám/ kör	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Távolság	Sebzés	Célzás	Lovas íjászat

Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%

KP alap

aktuális KP

KP/szint

Módosítók

INT:

ÜGY:

M A G U S

Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek

Arany	Ezüst	Réz
Mithrill	Drágakő	Egyéb

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

Ricco & Gazsi Design

M A G U S

M.A.G.U.S. avagy a kalandorok krónikái

Karakterlap

A Karakter képe

Nem	Szeme színe	Haja színe	Súlya	Magassága

Valós kor | Látszólagos kor | Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma | Kalandmester

Tulajdonságok

Különleges képességek és jellemzők

Vonzalom

Gyülölet, Irtózat

Félelem

Társak, Ismeretségek

Ellenségek

Ismertség

M.A.G.U.S.

Erő

Gyorsaság

Ügyesség

Állóképesség

Egészség

Szépség

Intelligencia

Akaraterő

Asztrál

Sebzés járulék

Páncélban

Páncélban

Életerő

Akt. Ép:	Max Fp:	Akt. Fp:
Max. Ép:	Fp/szint:	
Alap Ép:	Alap Fp:	
Módosítók: Egészség:	Módosítók: Akaraterő: Állóképesség:	

A Karakter neve

Kaszt

Faj

Jellem

Vallás

Szülőföld

Iskola

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok

Pontok a következő szinthez

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ képzettség

Iskola típusa

Használat foka

Használat szintje

Max. ψp	Akt. ψp
ψp/Szint	

Támadó Érték (TÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ pajzsok

	Asztrál	Mentál
Statikus		
Dinamikus		
Tudatalatti		
Mágikus		
ME		
Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)		

Szent szimbólum	Címer

Célzó Érték (CÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp.

Módosítók

Feltöltődés módja

Egyéb helyen tárolt Mp.

Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max. SFÉ	Állapota
Aktuális SFÉ	Megjegyzés

Pajzs

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
KÉ	TÉ
Sebzés	VÉ

Harcérték módosítók

Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések

M.A.G.U.S.

Kézben tartott fegyver:

	KÉ			TÉ			VÉ			Jobbkezes / Balkezes / Kétkezes			
Fegyver	Fok	Tám/kör	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Sebzés	Fegyverdobás	Lefegyverzés	

Nyilvesszők száma:

Speciális lövedékek:

Célzófegyver	Fok	Tám/kör	KÉ Alap / Mód.	KÉ Páncélban	KÉ Páncél nélkül	CÉ Alap / Mód.	CÉ Páncélban	CÉ Páncél nélkül	Távolság	Sebzés	Célzás	Lovas íjászat	

Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%

KP alap

aktuális KP

KP/szint

Módosítók

INT:

ÜGY:

M A G U S

Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek

Arany — Ezüst — Réz

Mithrill — Drágakő — Egyéb

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

Ricco & Gazsi Design

M A G U S

M.A.G.U.S.

avagy a kalandorok krónikái

Karakterlap

A Karakter képe

Nem | Szeme színe | Haja színe | Súlya | Magassága

Valós kor | Látszólagos kor | Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma | Kalandmester

Tulajdonságok

Különleges képességek és jellemzők

Vonzalom

Gyülölet, Irtózat

Félelem

Társak, Ismeretségek

Ellenségek

Ismertség

M A G U S

Erő		Sebzés járulék
Gyorsaság		Páncélban
Ügyesség		Páncélban
Állóképesség		
Egészség		
Szépség		
Intelligencia		
Akaraterő		
Asztrál		

Életerő

Akt. Ép:	Max Fp:	Akt. Fp:
Max. Ép:	Fp/szint:	
Alap Ép:	Alap Fp:	
Módosítók: Egészség:	Módosítók: Akaraterő: Állóképesség:	

A Karakter neve

Kaszt

Faj

Jellem

Vallás

Szülőföld

Iskola

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok

Pontok a következő szinthez

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Támadó Érték (TÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Célzó Érték (CÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ képzettség

Iskola típusa

Használat foka

Használat szintje

Max. ψp	Akt. ψp
ψp/Szint	

ψ pajzsok

	Asztrál	Mentál
Statikus		
Dinamikus		
Tudatalatti		
Mágikus		
ME		
Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)		

Szent szimbólum | **Címer**

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp.

Módosítók

Feltöltődés módja

Egyéb helyen tárolt Mp.

Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max. SFÉ	Állapota
Aktuális SFÉ	Megjegyzés

Pajzs

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
KÉ	TÉ
Sebzés	VÉ

Harcérték módosítók

Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések

M A G U S

Kézben tartott fegyver:			KÉ			TÉ			VÉ			Jobbkezes Balkezes Kétkezes			
Fegyver	Fok	Tám/ kör	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Sebzés	Fegyverdobás	Lefegyverzés	

Nyilvesszők száma:			KÉ			CÉ			Speciális lövedékek:				
Célzófegyver	Fok	Tám/ kör	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Távolság	Sebzés	Célzás	Lovas íjászat	

Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	KP alap
									aktuális KP
									KP/szint
									Módo-sítók
									INT:
									ÜGY:

M A G U S

Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek

Arany	Ezüst	Réz

Mithrill	Drágakő	Egyéb

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

Ricco & Gazsi Design

M A G U S

M.A.G.U.S.

avagy a kalandorok krónikái

Karakterlap

A Karakter képe

Nem | Szeme színe | Haja színe | Súlya | Magassága

Valós kor | Látszólagos kor | Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma | Kalandmester

Tulajdonságok

Különleges képességek és jellemzők

Vonzalom

Gyülölet, Irtózat

Félelem

Társak, Ismeretségek

Ellenségek

Ismertség

M A G U S

Erő		Sebzés járulék
Gyorsaság		Páncélban
Ügyesség		Páncélban
Állóképesség		
Egészség		
Szépség		
Intelligencia		
Akaraterő		
Asztrál		

Életerő

Akt. Ép:	Max Fp:	Akt. Fp:
Max. Ép:	Fp/szint:	
Alap Ép:	Alap Fp:	
Módosítók: Egészség:	Módosítók: Akaraterő: Állóképesség:	

A Karakter neve

Kaszt

Faj

Jellem

Vallás

Szülőföld

Iskola

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok	Pontok a következő szinthez

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Támadó Érték (TÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Célzó Érték (CÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ képzettség

Iskola típusa

Használat foka

Használat szintje

Max. ψp	Akt. ψp
ψp/Szint	

ψ pajzsok

	Asztrál	Mentál
Statikus		
Dinamikus		
Tudatalatti		
Mágikus		
ME		
Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)		

Szent szimbólum | Címer

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp.

Módosítók

Feltöltődés módja

Egyéb helyen tárolt Mp.

Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max. SFÉ	Állapota
Aktuális SFÉ	Megjegyzés

Pajzs

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
KÉ	TÉ
Sebzés	VÉ

Harcérték módosítók

Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések

M A G U S

Kézben tartott fegyver:			KÉ			TÉ			VÉ			Jobbkezes / Balkezes / Kétkezes			
Fegyver	Fok	Tám/kör	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Sebzés	Fegyverdobás	Lefegyverzés	

Nyilvesszők száma:			KÉ			CÉ			Speciális lövedékek:				
Célzófegyver	Fok	Tám/kör	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncélban	Páncél nélkül	Távolság	Sebzés	Célzás	Lovas Íjászat	

Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%

KP alap

aktuális KP

KP/szint

Módosítók

INT:

ÜGY:

M A G U S

Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek

Arany	Ezüst	Réz

Mithrill	Drágakő	Egyéb

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

Ricco & Gazsi Design

RÚNA

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

Megjelenik kéthavonta, 96 oldalon!

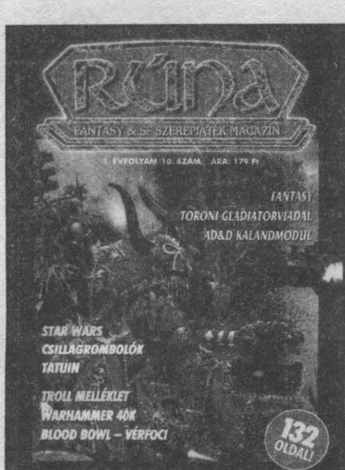
RÚNA MAGAZIN

Keresd a szakboltokban és az újságárusoknál!

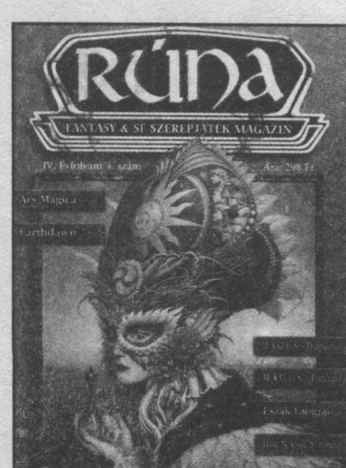
M.A.G.U.S. kártyajáték • M.A.G.U.S. cikkek • Novellák • Kiadói tervek
Legend of the Five Rings • AD&D • STAR WARS • White Wolf játékok
Shadowrun • Call of Cthulhu • Ars Magica

Beholder melléklet • CODEX • TROLL oldalak

HÍREK • RENDEZVÉNYEK • VILÁGLEÍRÁSOK • RPG ISMERTETŐK







SZEREPJÁTÉK • FANTASY • SCIENCE FICTION

EGYETLEN LAPBAN

Két, mára klasszikussá vált M.A.G.U.S. kiegészítő szabálykönyv egybekötött, új kiadását tartja kezében az olvasó.

A Harcosok, Barbárok, Gladiátorok kézikönyve a fegyverforgató kasztok legnépszerűbbjeit mutatja be teljes mélységében. Negyven féle új alkaszt, a legendássá vált Shadoni Párbajkódex, a fegyverek bővebb és egyenként illusztrált leírása mellett részletesen megismerhetjük Ynev hadikultúráját, a kontinens híres harcosait – de bepillantást nyerhetünk a gladiátor viadalok és a különböző arénák rejtelmeibe is.

A Második Törvénykönyv közvetlen folytatása, új olvasata az alapszabálykönyvnek: számtalan új faj és kaszt segítségével szinesíthetjük a játékot, ráadásul tucatnyi opcionális szabály lebbenti fel a fátylat a legendás földrész titkairól.

Valhalla Páholy®

ISBN 963 9238 08 2 2590 Ft • 11 Euro

9 789639 238084